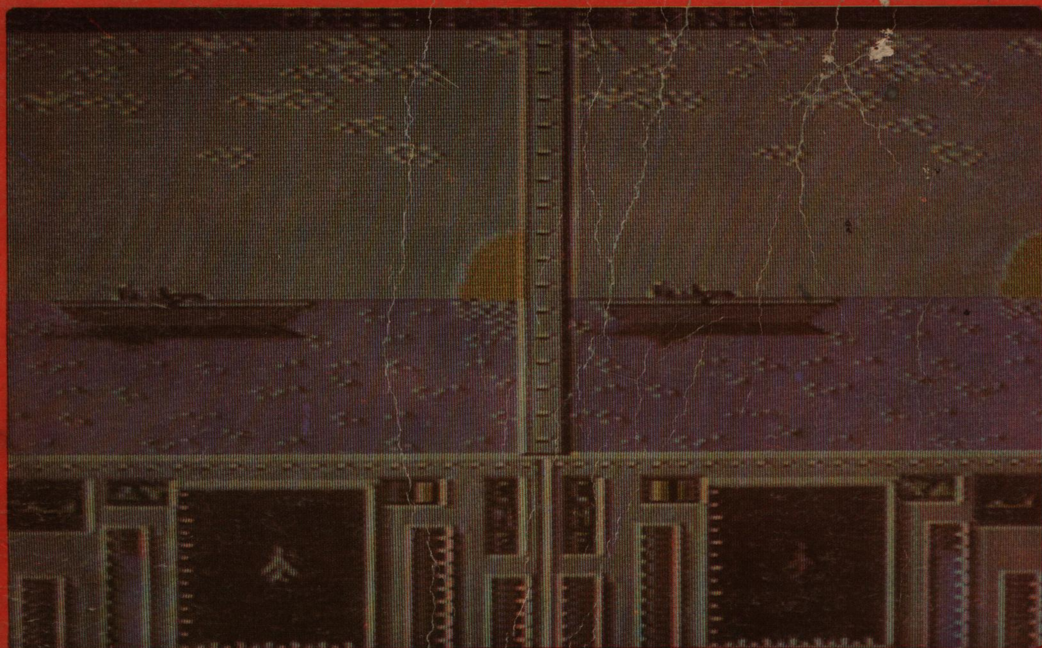
# 100 GIER NA TRZY KOMPUTERY

G. ONICHIMOWSKI
R. POZNAŃSKI
M. PRZASNYSKI

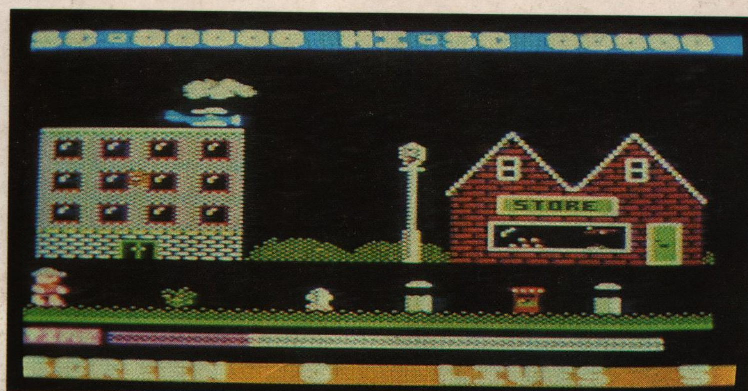


Wydawnictwa Komunikacji i Łączności

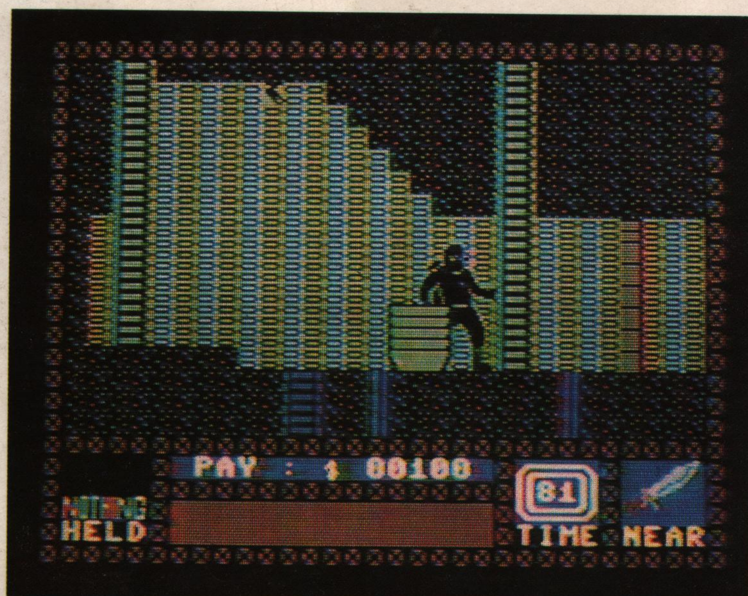
100 GIER NA TRZY KOMPUTERY



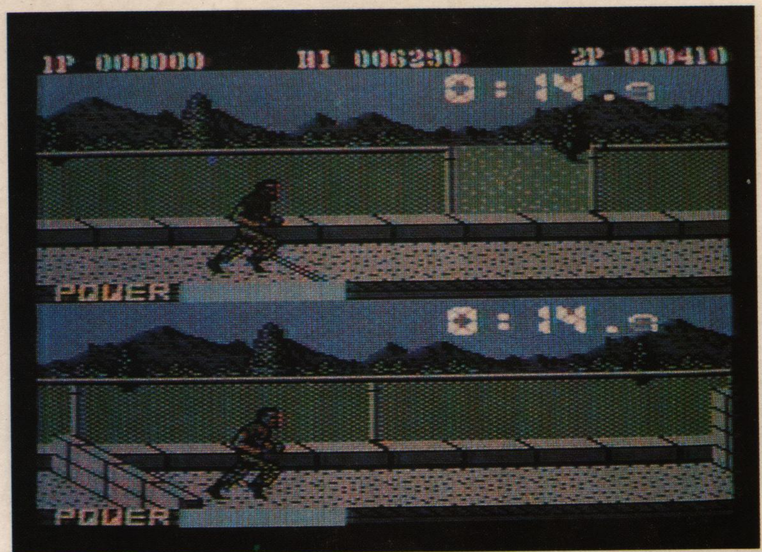

Pop eye



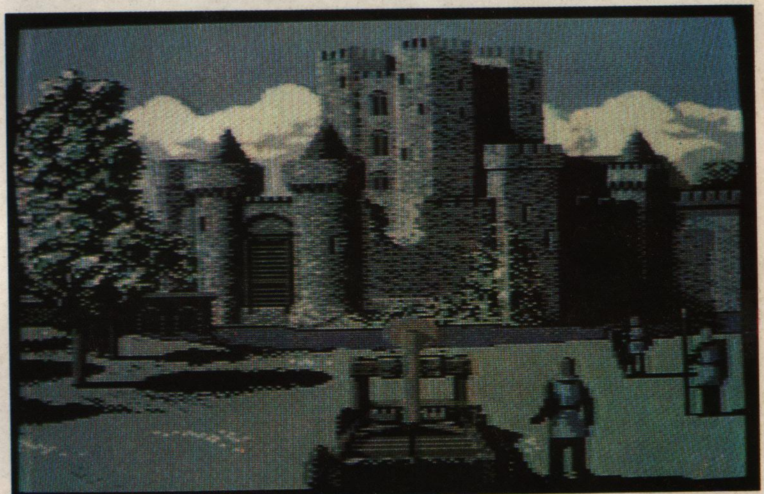

Kissin Kousins



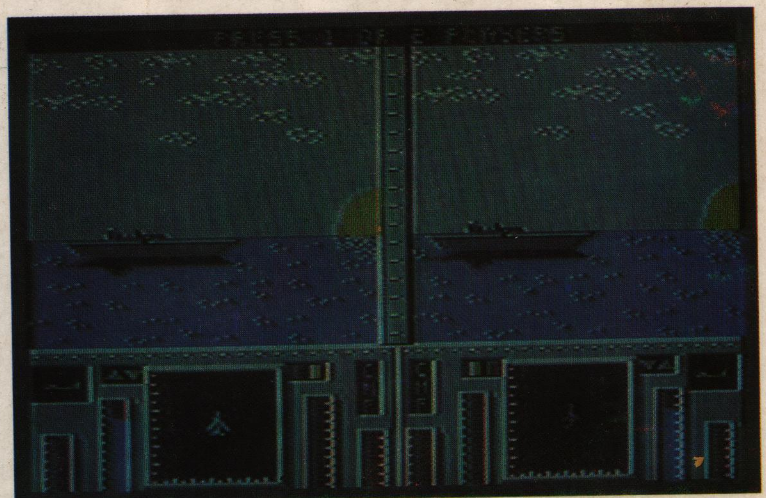

Sabateur



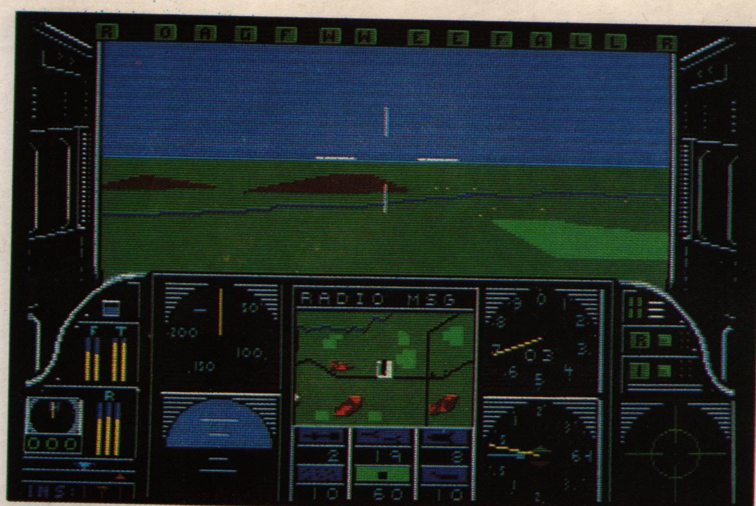

Combat school



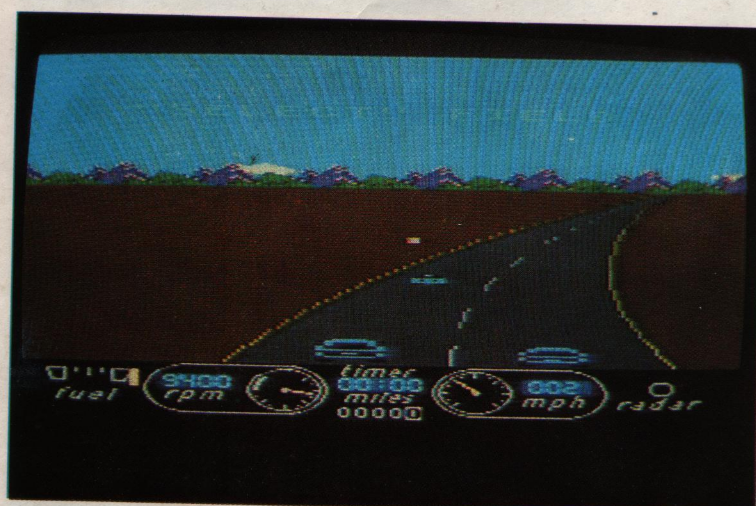
Defender
of the Crown



Top Gun



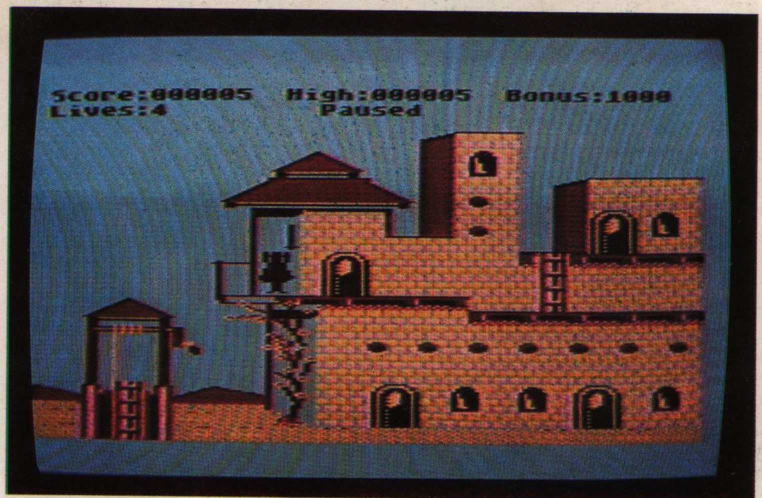

Gun Ship




The Great American Cross-Country Road Race



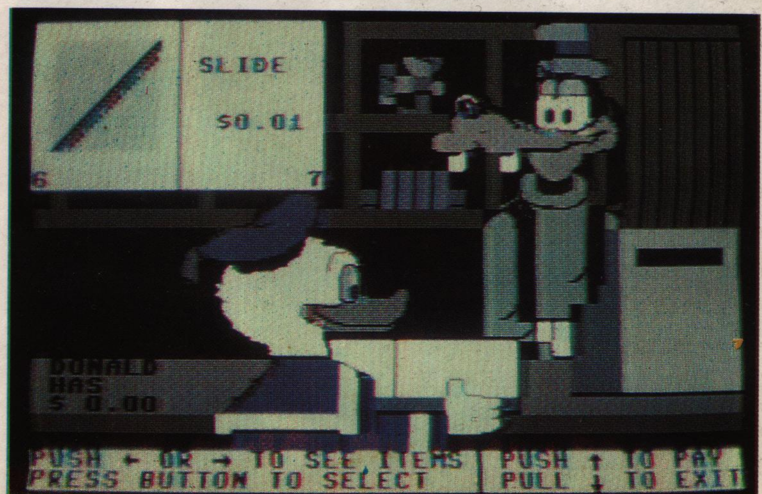

Test drive




Zorro



King's Quest




Donald Duck




Cobra Stallone




Spare Change




Behind Jaggi Lines



Barbie



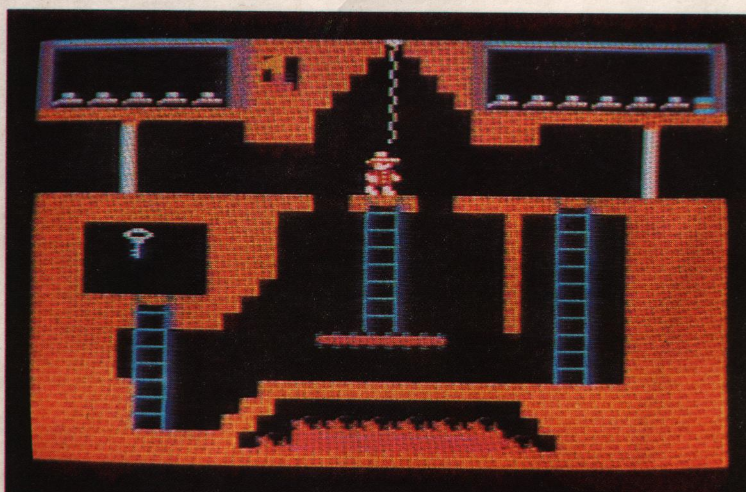
Bruce Lee



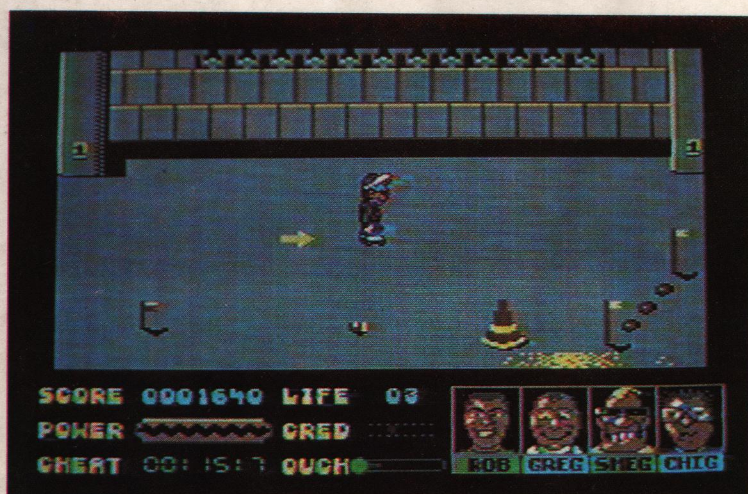
Super Huey




Cyclone



Montezuma's Revenge




Skate Crazy

# 100 GIER NA TRZY KOMPUTERY

Grzegorz Onichimowski
Roman Poznański
Marcin Przasnyski




WYDAWNICTWA KOMUNIKACJI I ŁĄCZNOŚCI WARSZAWA 1992

Fotografie: *Leopold Dzikowski*
Opracowanie graficzne całości: *Tadeusz Pietrzyk*
Redaktor: *mgr inż. Izabela Ewa Mika*
Redaktor techniczny: *Maria Łakomy*
Korekta: *Alicja Pankiewicz*

Opisy ponad stu gier komputerowych zręcznościowych, przygodowych, symulacyjnych i innych, zaimplementowanych na: IBM, Atari, Commodore, Amstrada.
Przeznaczona dla osób interesujących się komputerami i grami komputerowymi.

ISBN 83-206-1009-5

# SPIS TREŚCI

**OD AUTORÓW** *W książce, którą trzymasz przed oczyma, staraliśmy się przybliżyć Ci ponad 100 gier. Jest jasne, że nie sposób opisać ani wszystkich, ani też najnowszych, gdyż wciąż pojawiają się nowe. Dlatego wybraliśmy te, od których zaczynaliśmy kontakt z komputerem oraz te, które stały się klasyką, symbolem znanym każdemu.*

*Gra pozwala przeżyć przygodę. Polega ona na zaangażowaniu się w wymyślony świat, konfrontacji z osobami stworzonymi przez innych, absolutnej władzy nad ich ruchami i postępowaniem. Możesz też utożsamiać się z postacią historyczną lub ważną osobistością, kierować statkiem, samolotem, państwem, planetą. Możesz myśleć, kombinować, wiązać fakty by odkryć cel, stworzony przez autora gry. Możesz strzelać, siać zniszczenie, zarabiać. Taki brutalny świat, rządzony prostymi prawami otwierają gry. Każda z nich to osobne arcydzieło, twór doskonały, na którym świat zaczyna się i kończy. Dzięki nim można dokonać tego, co jest niemożliwe do zrealizowania w naszym świecie.*

*Ze względu na rodzaj akcji gry można podzielić na zręcznościowe, labiryntowe, strategiczne, symulacyjne, przygodowe (tekstowe) i konwencjonalne. Bardzo często spotyka się oczywiście typy pośrednie, np. symulacyjno-strategiczny lub labiryntowo-zręcznościowy.*

*Gra zręcznościowa to mówiąc ogólnie strzelanina. Podstawowym wyposażeniem gracza są: granaty, bagnet, karabin, nawet bicz. Należy wyeliminować jak najwięcej przeciwników, dolecieć lub dojść jak najdalej. Jedyny cel takiej gry to odprężenie, wyładowanie się, odpoczynek.*

*Gry labiryntowe polegają na wędrówce rozległym najczęściej labiryntem. Po drodze należy zbierać przedmioty, odpowiednio ich używać, odnosić gdzie trzeba, aby w rezultacie uwolnić księżniczkę lub też ... zawładnąć okrętem podwodnym. Często gra taka ma elementy zręcznościowe, polegające na pokonywaniu, przeszkód, pułapek lub niemiłego towarzystwa.*

*Najmniej rękę, a najbardziej intelekt absorbują gry strategiczne. Grając kierujesz w nich, na przykład, ruchami wojsk na jakimś obszarze i musisz pokonać przeciwnika, którym najczęściej jest komputer. A myśli on szybko, analizuje i wybiera najlepsze rozwiązanie. Może być też przebiegły. Jednak każda taka gra jest do wygrania, gdyż mózg ludzki, odpowiednio użyty, nie ma równego sobie przeciwnika.*

*Gry symulacyjne pozwalają wcielić się w pilota samolotu, dowódcę okrętu lub kierowcę, choć nie tylko. Gracz musi kontrolować naraz wiele parametrów (np. wysokość, prędkość, kierunek), a przy tym jeszcze walczyć z wrogiem. Tak więc ten typ gier jest najbardziej męczący.*

*Gry tekstowe, zwane również przygodowymi (adventure) polegają na konwersacji z komputerem, czasem połączonej z chodzeniem po ekranie. Komputer ma pewien zasób słów, które rozpoznaje i rozumie. Może też analizować gramatycznie poprawne zdania. Odpowiada posługując się znanymi konstrukcjami zdań, korzystając z wiadomości o sytuacji, posiadanych słów oraz wydanej mu komendy (zdania). Gry te, często uzupełnione efektowną grafiką, mogą dać dużo zadowolenia. Są też okazją do pogłębienia znajomości angielskiego, gdyż jest to najczęściej spotykany w tych grach język.*

*Gry nazwane umownie konwencjonalnymi to przeniesione na ekran szachy, brydż, warcaby itp. Oczywiście znów zdarzają się wyjątki i łączenia, np. Archon — szachy, w których o tym, kto ma zejść z pola decyduje pojedynek.*

*Mamy nadzieję, że po tym krótkim wprowadzeniu przeczytasz opisy gier z przyjemnością i będziesz do nich stale powracał.*

Warszawa, maj 1991

# ACE
# As pilotażu

Symulatory lotu są chyba najprzyjemniejszymi i najbardziej efektownymi grami komputerowymi. Można bez przesady powiedzieć, że właściwie każda ważniejsza maszyna bojowa ma swój odpowiednik jako gra. Pomyślano bowiem zarówno o dwupłatowcach z I Wojny Światowej, jak i myśliwcach i bombowcach z II Wojny, a także i o najnowocześniejszych samolotach i śmigłowcach.*)
Gra ACE jest symulacją lotu myśliwcem Grumman F-14 Tomcat (można obejrzeć je m.in. w filmie Top Gun, na podstawie którego swoją drogą powstała osobna gra). Pilotowanie tego samolotu, wyposażonego w najnowocześniejszą broń i systemy wczesnego ostrzegania, nie jest łatwe. Uzbrojenie maszyny to działko pokładowe (zawierające 5000 pocisków wystrzeliwanych seriami po 5), rakiety balistyczne typu powietrze-powietrze, powietrze-ziemia i powietrze-woda, a także flary, czyli przeciwrakiety.
Zapas posiadanej amunicji zależny jest od rodzaju misji, wybieranej na początku gry. Możliwa jest więc walka powietrzna, atak na cele naziemne, morskie lub wszystkie te elementy razem. W zależności od deklarowanej akcji, baza przydziela odpowiednią ilość potrzebnego uzbrojenia i amunicji.
Tablica kontrolna samolotu jest podzielona na kilka części. Znaleźć można tam informacje o aktualnej mocy silników, zapasie posiadanego paliwa, aktualnej prędkości samolotu względem powierzchni Ziemi i wysokości nad poziomem morza. Na radarze widać sylwetkę pilotowanego F-14 i jego najbliższe otoczenie, a w oknie pokładowego komputera pojawiają się komunikaty i ewentualne ostrzeżenia. Całości dopełnia sztuczny widok w tył samolotu i „okno" z podanym rodzajem aktualnie używanej amunicji i jej zapasem.
Na początku gry musisz zdecydować się, czy lot odbywać będzie się zimą czy latem oraz wybrać poziom trudności. Możliwa jest też gra we dwóch — jeden jest wtedy pilotem, a drugi strzelcem pokładowym, podczas gdy normalnie jeden człowiek spełnia obie te funkcje.
Po wybraniu rodzaju misji, na ekranie pojawia się wnętrze kabiny pilota wraz z widokiem przez przednią szybę. Należy szybko zwiększyć moc silników do ok. 3/4 i po uzyskaniu prędkości ok. 250 mph unieść się, po czym natychmiast schować podwozie. Niedopilnowanie szybkiego wykonania którejś z tych czynności powoduje rozbicie się o ziemię, bądź wytracenie prędkości (komputer komunikuje wtedy STALL ) i wyjechanie poza pas startowy.

---

*) Bywają też gry, w których główną rolę grają czołgi, statki i okręty podwodne, lecz nie o nich teraz mowa.

Podczas lotu nad pasem, kontrolę nad samolotem sprawuje wieża lotniska i pilot może jedynie regulować moc silników oraz, w niewielkim stopniu, także wysokość lotu. Po opuszczeniu terenu lotniska cała władza nad maszyną należy do pilota.
Paliwo kończy się nieubłaganie, podobnie jak amunicja. Można uzupełnić je podlatując do samolotu-cysterny, wysłanego przez sojuszników i lecącego na wysokości 20050 stóp z prędkością 232 mph.
Lądowanie na lotnisku nie jest trudne. Należy podejść doń na małej wysokości i w odpowiednim momencie zredukować moc silników do zera. Kontrolę nad samolotem przejmie wieża i lądowanie będzie bezpieczne i automatyczne. Po dotknięciu kołami pasa i oczywiście uprzednim wypuszczeniu podwozia, należy zredukować moc silników do zera.
Teraz kilka słów o właściwym celu gry. Po spojrzeniu na mapę, zauważyć można podział terenu na dwie części — czarną i białą. Czarna należy do atakujących nieprzyjaciół, biała zaś do broniących się wojsk, do których należysz grając. Na białej części wyróżnić można jasne bazy-lotniska. Znad brzegu morza ciągną w głąb lądu czołgi, morzem płyną statki, górą zaś nadlatuje eskadra wrogich samolotów. Widoczny jest też pilotowany samolot, podpisany *You are here*. Zadaniem Twoim jest powstrzymanie i opanowanie ekspansji nieprzyjaciół.
Pierwszą rzeczą do zrobienia jest zniszczenie czołgów. W rzeczywistości są to bataliony nie tylko czołgów, lecz i ciężarówek, dział samobieżnych wyrzutni rakiet itp. Należy niszczyć je po kolei, strzelając z działka lub odpalając rakietę. Wrogie samoloty przeszkadzają w locie i ataku, bezustannie krążąc i strzelając. Zestrzelenie ich powoduje chwilę spokoju, lecz znów nadlatują nowe.
Po odparciu ataku czołgów, należy zabrać się za statki. Tu skuteczne są jedynie rakiety powietrze-woda. Celnie odpalone posyłają statek prosto na dno. I w ten sposób teren powinien zostać oczyszczony z nieprzyjaciół. Zadanie to, pozornie łatwe, w istocie jest niezwykle trudne i mało kto może pochwalić się jego całkowitym wykonaniem.
*ACE* jest grą bardzo trudną. Niemniej jednak gra się przyjemnie, choć wzloty i upadki są częste. A ponieważ każde arcydziełko ma swego następcę, powstała więc gra zatytułowana *ACE 2*, będąca walką dwóch Tomcatów — przeciwko sobie lub w sojuszu.

Producent: Cascade
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Airwolf
# Powietrzny wilk

*Airwolf* to niewątpliwie najlepszy śmigłowiec na świecie. Nie jest to wbrew pozorom zwykły helikopter, jeden z tych, które zwykle służą do przewożenia kurcząt z miejsca na miejsce, lecz potężna maszyna niszcząco-ratująca do wszelkich zadań.
*Airwolf* jest zbudowany z najnowszych superlekkich materiałów, które zwykle wykorzystuje się w kosmonautyce. Wytrzymałość jego pancerza jest porównywalna z wytrzymałością sporego bunkra przeciwlotniczego. Ogon tego śmigłowca jest wyposażony w dużą liczbę czujników. Koła, zawieszone na specjalnych amortyzatorach, są używane wymiennie z płozami służącymi do lądowania na śniegu. Czasami używane są też pływaki, przydające się podczas lądowań na wodzie.
*Airwolf*, w odróżnieniu od zwykłych helikopterów, ma dwa rodzaje napędów. Jednym z nich jest wirnik, używany głównie podczas lotów na małe odległości. Drugi rodzaj napędu to turboodrzutowy, dwudyszowy silnik. Umieszczony jest on w górnej części śmigłowca po obu stronach wirnika. *Airwolf*, przy użyciu silników turboodrzutowych, jest w stanie w ciągu kilku sekund przekroczyć barierę dźwięku.
Przednia szyba śmigłowca jest wykonana z bardzo cienkiego materiału, bardzo lekkiego i niezwykle wytrzymałego na odkształcenia. Jest ona oczywiście pancerna, nie przebija jej nawet strzał z Magnum z odległości 50 cm, a pociski z karabinu maszynowego odskakują od niej jak piłeczki od ściany.
Wnętrze helikoptera jest wyłożone materiałem tłumiącym wszelkie odgłosy z zewnątrz. *Airwolf* ma zamontowane trzy komputery o dużej mocy obliczeniowej, sterujące całym śmigłowcem. Pierwszy z nich ma za zadanie odczytywanie i odtwarzanie na monitorze wszystkich obrazów i dźwięków z zewnątrz. Drugi komputer kieruje pracą większości mechanicznych urządzeń helikoptera. Trzeci jest zaprogramowany wyłącznie na obsługę broni pokładowej o niezwykłej sile ognia. *Airwolf* jest wyposażony bowiem w automatyczne działko kalibru 25 mm, cztery samosterowane rakiety przeciwpancerne oraz kilkadziesiąt rakiet niekierowanych. Można też zamontować doń cztery przeciwlotnicze samonaprowadzające rakiety, lecz to w sporadycznych przypadkach.
W sumie *Airwolf* jest straszliwym narzędziem siejącym śmierć i zniszczenie. Nie powinien więc dostać się w niewłaściwe ręce, a używać powinno się go tylko w ostateczności. Teraz właśnie czeka go ważne zadanie.
W rozległym układzie podziemnych jaskiń, zostało uwięzionych ośmiu ludzi. Każdy z nich umieszczony jest na platformie w innej części labiryntu. Dostępu do nich bronią skomplikowane systemy ochronne, elektryczne bariery, spadające głazy i wiele innych przeszkód, które będziesz musiał pokonać.

Gracz, wcielając się w postać pilota Airwolfa, ma za zadanie znaleźć i uwolnić wszystkich ludzi. Nie można zapomnieć jednak, że śmigłowiec może jednocześnie zabrać na pokład, oprócz pilota, tylko jednego człowieka. Po odnalezieniu i uratowaniu go, należy wrócić z nim do miejsca startu i pozostawić go tam.
Mimo, że *Airwolf* ma bardzo wytrzymały pancerz, nie zniesie zbyt licznych uderzeń o skały. Trzeba też strzec się spadających głazów — od razu niszczą helikopter i gra zaczyna się od początku. Czasami drogę przegrodzi zapora zbudowana z małych cegiełek. Jedynym sposobem na dalszy lot jest zrobienie w niej dziury, zniszczenie całej ściany jest raczej niemożliwe. Należy uważać też na zdalnie sterowane roboty, które mogą się przyczynić do zakończenia gry lub do uszczuplenia osłony helikoptera.
W całym labiryncie rozmieszczone są przełączniki, które przełącza się strzelając w nie z działka. Trzeba samemu dojść, który z nich do czego służy i w jakiej kolejności należy ich używać. Nikt jeszcze nie wie, do czego one wszystkie służą.

Producent: Elite
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Alien

# Obcy, ósmy pasażer Nostromo

Po wielu, wielu latach podróży na Ziemię powraca Nostromo — ogromny kosmiczny transportowiec, na którego pokładzie znajdowało się 500 tysięcy ton wzbogaconej rudy doranu, niezwykle ważnej dla Ziemi. Lot przebiegał spokojnie, siedmioosobowa załoga pod dowództwem Ripley leżała uśpiona w hibernatorach.
Nagle ciszę przerwał monotonny szum komputerów, które odebrały z mijanej właśnie planetoidy niezidentyfikowane sygnały. Cała załoga została obudzona z hibernacji, by pospieszyć w kierunku, z którego dobiegały sygnały. Po wylądowaniu na powierzchni planetoidy, grupą zwiadowców udała się w kierunku, z którego dochodziło wezwanie. Po

drodze łączność z Nostromo bardzo pogorszyła się i ostatnim odebranym komunikatem było to, że natrafili oni na coś, co przypominało zniszczony statek kosmiczny.
Zwiadowcy weszli do wnętrza napotkanego statku. Po długich poszukiwaniach natrafili na miejsce, gdzie znajdowały się setki dziwnych, dużych jaj. Jeden z kosmonautów podszedł bliżej, by obejrzeć jedno z nich. Jajo otworzyło się i z wewnątrz wyskoczyła mała ośmiornica. Przylgnęła ona do twarzy zwiadowcy, przeżerając kwasem kask i ubranie ochronne. Nie było chwili do stracenia. Pozostała część załogi przeniosła kosmonautę do kapsuły, po czym wszyscy niezwłocznie wrócili do Nostromo, by opuścić planetoidę.
Nostromo kontynuował lot. Stan zdrowia zaatakowanego kosmonauty był zły, choć odzyskał on przytomność i mógł normalnie rozmawiać. Nic nie przepowiadało niebezpieczeństwa. Nagle, podczas kolacji, brzuch chorego podniósł się, po chwili skóra pękła, a z wnętrza ciała kosmonauty wyskoczył mały, obrzydliwy stworek i zręcznie umknął. Nie było już nadziei na uratowanie nieszczęsnego człowieka, który natychmiast zmarł.
Po pewnym czasie stworek zamienił się w potwora wielkości człowieka, zdolnego do bardzo szybkiego poruszania się. Atakował on wszystko i wszystkich na statku. Cała załoga, z wyjątkiem Ripley i jej kota Jonesa, została zabita przez potwora. Tych dwoje zdążyło ewakuować się pomocniczym statkiem Narcissus. Przed odlotem Ripley włączyła detonator, który wysadził Nostromo zaraz po jej starcie. Potwór okazał się jednak bardzo sprytny, zabrał się bowiem razem z nią statkiem ewakuacyjnym. Po długiej i trudnej walce, Ripley wyrzuciła potwora w przestrzeń kosmiczną przez śluzę powietrzną.
Tak w skrócie przedstawia się akcja filmu *Alien* — w wersji polskiej Obcy, ósmy pasażer Nostromo. W grze pod tym samym tytułem, wcielić się można w rolę dowódcy — Ripley. Jej zadaniem jest uratowanie Nostromo wraz z jak największą liczbą ludzi lub, w ostateczności, ratowanie własnej skóry. Gra rozpoczyna się w momencie wyklucia się Obcego (*long scenario*) lub w momencie, gdy na pokładzie pozostaje tylko czwórka ludzi (*short scenario*).
Nostromo składa się z trzech poziomów połączonych rurami, Ripley może poruszać się po całym statku. Na mapce poziomu zaznaczone są miejsca, gdzie przebywa załoga.
Najprostszym sposobem na zabicie potwora jest wysadzenie Nostromo i ucieczka statkiem ewakuacyjnym. Niestety, możesz zabrać na pokład tylko czterech ludzi, więc gdy cała załoga żyje, nie należy uciekać zostawiając ich na pastwę potwora. Przed ucieczką powinieneś też złapać kota Jonesa, gdyż inaczej komputer pokładowy nie zezwoli na odłączenie się od Nostromo. Do zabicia Obcego możesz też wykorzystać śluzy powietrzne znajdujące się na górnym pokładzie, pomocne będą Ci pistolety elektryczne, harpuny i siatka. Pamiętaj o tym, że pistolety nie są naładowane. Czasami w silnikach transportowca wybucha pożar (najczęściej za sprawą Obcego), który trzeba szybko ugasić, gdyż inaczej ogień rozprzestrzeni się niszcząc statek i załogę.

Producent: Mind Games
Komputery: Commodore, Amstrad

# Alien 8

Twoim zadaniem w grze *Alien 8* jest odnalezienie wszystkich umieszczonych wewnątrz statku kosmicznego przedmiotów i zaniesienie ich w odpowiednie miejsca. Statek jest zepsuty i dryfuje gdzieś w kosmosie, Twój robocik zaś ma za zadanie naprawić go.
Kierowany robot może nieść naraz najwyżej trzy przedmioty w formie czworościanów, sześcianów, kul czy też krążków spoczywających na czterech kółkach. Miejsce przeznaczenia wygląda jak podstawka z czterema miejscami na kółka. W obłoczku nad podstawką co jakiś czas pojawia się wizerunek przedmiotu, który trzeba tam umieścić.
Na wykonanie zadania przeznaczony jest określony czas, odmierzany przez zegarek pokazany u dołu ekranu. Jednostką są lata, które płyną szybko.
Robot dysponuje pięcioma zapasowymi kolegami (tak określa się zwykle liczbę jego „żyć" , czyli możliwych do popełnienia pomyłek kończących się śmiercią). Jest to bardzo mało, zważywszy, jak duży jest statek i jak wiele trzeba dokonać. Wszystko byłoby wspaniale, gdyby nie pozostawiane wszędzie pułapki i krążące małe stworki. Zetknięcie się z taką zabawką kosztuje życie, podobnie jak podstawienie się pod spadający kamień, wejście na kolczatkę lub dotknięcie dziwnego obłoku materii.
Są też i ułatwienia. W niektórych pomieszczeniach spotkać można urządzenie podobne do żelazka. Obok powinien znajdować się krzyżak z zaznaczonymi za pomocą strzałek kierunkami. Wejście na którąś ze strzałek powoduje ruch żelazka w tym właśnie kierunku. W ten sposób można torować sobie drogę wśród pułapek lub ustawić żelazko w takim miejscu, by potem zeń skoczyć.
W wędrówce po statku napotkać można także leżący na podłodze przedmiot w kształcie laleczki. Jest to tzw. dodatkowe życie , które zwiększy limit możliwych wpadek.
Po zakończeniu gry spowodowanym stratą zapasu ludzików, robot jest symbolicznie niszczony i dowiadujesz się o poziomie swych umiejętności — wynik może być kiepski, średni, dobry. Jeśli ukończysz grę z sukcesem, to fanfary nie milkną i dowiadujesz się o następnej grze, w której możesz wziąć udział.

Producent: Ultimate — Play the Game
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Aliens
# Obcy, decydujące starcie

Już pięćdziesiąt lat dryfował Narcissus przez nieskończoną otchłań Kosmosu. Wewnątrz, w hibernatorze, spała Ripley. Silniki nie pracowały, były wyłączone. Czuwał jedynie system alarmowy.
Nagle na ekranie głównego komputera zamigał ogromny napis: ALARM! Niezidentyfikowany obiekt zbliża się do statku! Jednak wołanie pozostało bez odpowiedzi. Przez pięćdziesiąt lat system elektroniczny został tak rozstrojony, że był już właściwie bezużyteczny. Tak więc dziwny obiekt wciąż zbliżał się do Narcissusa.
Nadlatującym obiektem okazał się niewielki ratowniczy statek, który przypadkiem zabłąkał się w te okolice Kosmosu. Posługując się robotem ratownicy przecieli palnikiem główny właz Narcissusa. Po chwili ciężka płyta odpadła odsłaniając wejście. Do środka weszli dwaj ludzie w skafandrach próżniowych. Od razu spostrzegli zakurzony hibernator i śpiącą w nim Ripley. Przenieśli ją więc do statku ratowniczego i powrócili na Ziemię.
Nikt nie docenił wysiłku, jakiego dokonała Ripley uwalaniając się od potwora, ani też niebezpieczeństwa, które zagrażało Ziemi. Wszyscy winili ją za stratę cennego Nostromo z nie mniej cennym ładunkiem. Nikt nie zdawał sobie sprawy, jakim niebezpieczeństwem jest Obcy i co z jego strony grozi. W końcu jednak postanowiono zorganizować i wysłać grupę specjalnie przeszkolonych kosmonautów — ratowników, w celu zbadania dziwnej planetoidy. W ciągu 50 lat osiedliło się tam 40 rodzin pionierów, a w wydaniu decyzji pomógł fakt, że Ziemia straciła właśnie z nimi łączność. Dowództwo grupy zwiadowczej objęła Ripley, choć długo nie mogła zdecydować się na powrót w to tragiczne miejsce. Planetoida była opanowana przez potwory. Przy życiu pozostała tylko mała dziewczynka Newt. Pod naporem ciągłych ataków ratownicy cofali się. Nawet wezwany na pomoc lądownik ze statku macierzystego został zniszczony przez Obcych.
Jednak i tu Ripley dała sobie radę. Po ciężkich przejściach zabiła królową Obcych znoszącą jaja i powróciła na Ziemię ratując Newt oraz Hicksa i Bishopa — jedynych pozostałych przy życiu ratowników.
Tak jak na temat Alien, tak i na ten, stworzono grę komputerową, a nawet dwie. Łączy je jeden cel — zabicie Królowej Obcych. Firma Electric Dreams ukazała Aliens jako wędrówkę po wielokomnatowym statku z sześcioosobową załogą. Gra ta stwarza wrażenie symulacji i jest bardzo trudna. Amunicja kończy się szybko, ludzie zaś bardzo się męczą idąc. W wersji na Commodore całkowita utrata sił jednego z członków

załogi powoduje zawieszenie się gry i konieczność wyzerowania komputera.
Inaczej temat ten ujęła firma Activision. Jej produkt, dostępny na razie tylko na Commodore, ukazuje ogromne zafascynowanie filmem i oddaje jego treść bardzo wiernie. Jako przerywniki akcji, pokazywane są sceny z filmu i nawet prowadzone rozmowy. Całość uzupełniona jest świetnie wykonaną muzyką.
Gra ta składa się z etapów, które są ze sobą związane fabułą i stanem załogi ratowników. Pierwszy etap to lot lądownikiem w atmosferze planetoidy. Kierunek nakazują pierścienie tworzące swego rodzaju rękaw, poza który nie wolno wylecieć. W drugim czterech ludzi spaceruje po korytarzach zabudowań planetoidy, poszukując wyjścia i odpierając ataki Obcych. Ci, którzy wyjdą, wspierają czterech następnych w cięciu palnikiem wyjścia z labiryntu. Wchodzą oni w następną gmatwaninę korytarzy i tak posuwają się dalej i dalej. Dwa ostatnie etapy rozgrywa sama Ripley, najpierw poszukując w labiryncie małej dziewczynki — Newt, a następnie walcząc z królową potworów.
Po przejściu każdego z etapów jest podawany kod, umożliwiający rozpoczęcie gry od tego właśnie miejsca, bez konieczności przechodzenia przez raz już przebrnięte etapy.

Producenci: Electric Dreams, Activision
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Animals, vegetables, minerals

# Zwierzęta, rośliny i minerały

Mówiąc o grach edukacyjnych mamy na myśli programy, które są jednocześnie zabawne i kształcące. Połączenie tych dwóch, na pozór sprzecznych, funkcji nie jest łatwe. Dlatego też nie ma wiele naprawdę dobrych programów tego rodzaju.
Na miano znakomitej gry edukacyjnej zasługuje z pewnością program Zwierzęta, rośliny, minerały. Zasady są następujące: Grają dwie osoby. Pierwsza wymyśla sobie jakąś rzecz i informuje drugą, czy jest to

zwierzę, roślina czy minerał. Zadaniem drugiej osoby jest odgadnięcie nazwy pomyślanej rzeczy. Może ona zadawać tylko takie pytania, na które odpowiedź brzmi „tak" lub „nie".
W opisywanej grze grający wymyśla zwierzę, roślinę lub minerał, a komputer stara się ustalić co to jest. Po wstępnych uprzejmościach (Jak masz na imię? Czy chcesz się ze mną bawić?), komputer prosi żebyś pomyślał sobie jakąś rzecz — zwierzę, roślinę lub minerał. Następnie pyta, do której grupy ona należy. Załóżmy, że pomyślałeś sobie koń i poinformowałeś, że jest to zwierzę (zresztą całkowicie zgodnie z prawdą). Teraz komputer przystępuje do zadawania pytań. Pierwsze pytanie brzmi: Czy to ma cztery nogi? Odpowiadasz, że tak. Komputer zaczyna myśleć i zgaduje: Zwierzę o którym myślisz to krowa, tak? Zaprzeczasz. Wobec tego pyta jakie zwierzę miałeś na myśli. Odpowiadasz, że był to koń. Teraz komputer prosi o podanie pytania, które odróżnia konia od krowy i można na nie odpowiedzieć tak lub nie. Pytanie może brzmieć na przykład: Czy to zwierzę ma rogi? A jaka jest prawidłowa odpowiedź na to pytanie dla konia? pyta komputer. Odpowiadasz — Nie.
Najwidoczniej nasz komputer dowiedział się już wszystkiego, co było mu potrzebne, gdyż proponuje Ci następną grę. Tym razem będziesz bardziej oryginalny i pomyślisz o królu zwierząt, lwie. Komputer rozpoczyna od tego samego pytania: Czy to zwierzę ma cztery nogi? Potwierdzasz. Czy to zwierzę ma rogi? Komputer zadaje Ci teraz pytanie ułożone przez Ciebie. Tym razem zaprzeczasz, gdyż nikt jeszcze nie widział króla zwierząt z rogami. I znów chwila zastanowienia... Zwierzę o którym myślisz to koń, tak? Także tym razem nasz przyjaciel się pomylił. Następuje podobna seria pytań jak poprzednio.
W grze tej komputer uczy się od Ciebie. Na początku zna jedynie dwa zwierzęta — krowę i orła — i wie, że krowa ma cztery nogi, a orzeł dwie. Dlatego też, wszystko co ma cztery nogi, dla niego jest krową. Podczas gry zdobywa kolejne wiadomości i wykorzystuje je w następnych rundach. Uczy się, na przykład, że krowę od konia różni posiadanie bądź nie posiadanie rogów i że lew jest zwierzęciem dzikim, a koń domowym. Zauważmy, że pytanie wymyślone dla jednego zwierzęcia staje się także jednym z wyróżników kolejnych zwierząt. Pytanie o posiadanie rogów może odróżniać lwa od żubra, choć oba mają po cztery nogi i są zwierzętami dzikimi.
Pozornie nauka odbywa się nie w tym kierunku co trzeba. To znaczy komputer uczony jest przez grającego. To prawda. Na początku wszystko wydaje się proste. Ale wyobraźmy sobie, że należy odróżnić lwa od lamparta, albo tchórza od łasicy. Trzeba najpierw dowiedzieć się na czym owa różnica polega. W tym momencie z własnej inicjatywy sięgasz po książkę, podręcznik, encyklopedię czy atlas zwierząt. Zdobywasz nowe wiadomości, uczysz się korzystać ze źródeł i porządkujesz posiadane już informacje oraz nabywasz umiejętności ich precyzowania.
Oczywiście istnieje możliwość zapisania na taśmie czy dyskietce efektów nauczania naszego komputera. Przez kilka wieczorów można więc zrobić z niego wcale niezłego mądralę i udowadniać gościom, że maszyna jednak potrafi myśleć.

Ograniczenia wiekowe dla tego programu praktycznie nie istnieją. Może zainteresować nawet przedszkolaka, pod warunkiem, że mama lub tata pomogą w rozmowie z komputerem. Program sam dostosowuje się do poziomu wiedzy i umiejętności kojarzenia grającego. Dlatego też nie ma ograniczeń, jeśli chodzi o górną granicę wieku.

Producent: Amsoft
Komputery: Spectrum 48K, Amstrad CPC

# Animated Strip Poker
# Rozbierany poker z animacją

Opis tej gry rozpocząć wypada od wyjaśnienia ogólnych zasad gry w pokera. Nie są one zresztą zbytnio skomplikowane. Każdy z grających otrzymuje po pięć kart, część z nich może wymienić na inne. Wygrywa ten, kto ma najstarszy układ kart. A oto możliwe układy (od najmłodszego):

- para — dwie karty o tej samej wartości,
- dwie pary,
- street — pięć kart o kolejnych wartościach w różnych kolorach,
- trójka — trzy karty o tej samej wartości,
- full — trójka i para,
- kareta — cztery karty o tej samej wartości,
- kolor — pięć dowolnych kart w jednym kolorze,
- poker — 5 kart o kolejnych wartościach w jednym kolorze.

W przypadku tych samych układów wygrywa ten, kto posiada starsze karty.

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających wkłada do puli ustaloną stawkę pieniędzy. Po pierwszym rozdaniu stawka może zostać podniesiona. Kto chce grać dalej musi uzupełnić swój wkład. Po wymianie kart rozpoczyna się właściwa licytacja. Grający podnoszą stawkę lub

rezygnują z dalszej gry. Jeśli wszyscy gracze biorący udział w licytacji wyrównają stawkę, to następuje sprawdzenie, kto ma najstarsze karty. Gracze, którzy nie wyrównali stawki, oczywiście nie są brani pod uwagę. Partnerką w grze jest Mindy, gotowa zagrać o poszczególne części garderoby. Naciśnięcie klawisza spacji zapoczątkuje grę. Każdy z grających dysponuje sumą 150 funtów, z czego po 5 natychmiast wędruje do puli. Mindy informuje uprzejmie, że tym razem gra będzie o jej sukienkę i koszulę partnera.

Swoje karty zobaczysz z lewej strony ekranu. W zależności od ich układu można zadecydować, czy podnieść stawkę (BET), zaczekać na to co powie Mindy (STAND) lub zrezygnować z dalszej gry oraz pieniędzy w puli (FOLD). Jeśli tym razem zaczęła Mindy i dołożyła coś do puli (BET), to można do wyboru: wyrównać stawkę (CALL), przebić jeszcze wyżej (RAISE) lub zrezygnować (FOLD).

Odpowiednią możliwość z wykazu wybierasz za pomocą strzałek (góra—dół) i potwierdzasz klawiszem RETURN. W ten sposób ustalasz żądaną stawkę, która może wynosić od 5 do 25 funtów.

Jeśli stawka została wyrównana, to czas na wybranie kart do wymiany przez naciśnięcie klawisza z numerami kart (1 ÷ 5) — karty odwracają się grzbietami do góry. Decyzję potwierdza się ostatecznie naciskając klawisz RETURN. Rozpoczyna się licytacja, która trwa jak poprzednio, do wyrównania stawki (chyba, że ty lub Mindy zrezygnujecie wcześniej).

Jeśli uda się wygrać od Mindy całe 150 funtów, wówczas zdejmuje ona sukienkę i gra toczy się o jej stanik, a następnie majteczki. Jeśli jednak będziesz przegrywał, powinieneś poczuć się w obowiązku zdjąć koszulę, dżinsy i... kalesony. I bez wykrętów!

Dla tych, nie obdarzonych talentami karcianymi, szczycących się za to cnotą cierpliwości, polecamy prosty, choć dość powolny sposób rozebrania Mindy. Należy dać zawsze najwyższą stawkę. Jeśli Mindy rezygnuje, to wygrałeś, jeśli czeka, to znowu najwyższą, jeżeli podwyższa, to zrezygnować. Mindy gra bardzo ostrożnie, a to na dłuższą metę nie przynosi dobrych rezultatów.

Grafika gry nie jest rewelacyjna. Poszczególne rysunki są bardzo proste, ale dzięki temu mogło się ich pomieścić w pamięci tyle, że wystarczają do stworzenia prostej animacji. Porusza się nie tylko sama Mindy, ale także towarzysząca jej na ekranie karta z głową z żarówki. Ta ostatnia zresztą (zarówno karta, jak i żarówka) nie wytrzymuje napięcia w chwili, gdy Mindy zdejmuje ostatni element garderoby i..., ale to już zobaczysz sam. O wiele lepszą grafiką dysponuje Strip Poker na komputerach Atari i Commodore, którego zdjęcie prezentujemy.

Producent: Knight Games
Komputery: Commodore 64, Spectrum 48K, Amstrad CPC

# Antiriad
# Niezniszczalna zbroja przeciwpromienna

Z pogromu atomowego ocalała mała grupka ludzi, która skryła się w zapomnianym schronie na jednej z wysp południowego Pacyfiku. Ich życie zależy od zręczności pewnego młodego człowieka, który ma za zadanie uruchomić generator znajdujący się w podziemnej bazie wojskowej na Filipinach. Pozwoli to na odnowienie zniszczonej wojną atmosfery na Ziemi i przywrócenie życia planecie.
Bohater po pokonaniu licznych trudności dostał się do dżungli otaczającej bazę. Teraz może liczyć tylko na siebie. Dżunglę zamieszkują dziwne mutanty popromienne, które czyhają na każdego intruza. Na szczęście można się przed nimi bronić za pomocą kamieni znalezionych na ziemi. Do generatora można dotrzeć tylko w zbroi. Leży ona na podeście tam, gdzie z ziemi wyrasta kamienna budowla. Wejście do zbroi powoduje jej uaktywnienie. Należy wtedy zebrać znalezione w dżungli baterie zasilające, a także broń, amunicję, klucz i specjalne buty antygrawitacyjne umożliwiające lot. Tak uzbrojony bohater może już poruszać się po dżungli i bazie wojskowej. Pamiętaj, że baterie wyczerpują się szybko, a jest ich ograniczona liczba. Należy więc być bardzo oszczędnym.
Głęboko w zaroślach znajduje się teleport w kształcie naszyjnika. Pozwala on na błyskawiczne przeniesienie się w miejsce, w którym została zbroja. Jednak transport w odwrotnym kierunku nie jest możliwy.
Podczas wędrówki po bazie napotkać można zapory jonowe w kształcie błyszczących łańcuszków. Przepuszczają one jedynie ciało ludzkie, tak więc by je przebyć, należy uwolnić się ze zbroi.
W bazie pozostawiono włączony system obronny i każdy intruz witany jest strzałami. Z sufitu co chwila spadają pociski, często też spotyka się strzelające machiny obronne. Wszystkie one poważnie uszczuplają energię naszego bohatera.
Po skompletowaniu wszystkich części zbroi należy ostrożnie udać się do generatora, umieszczonego w najwyższym pomieszczeniu bazy. Prowadzi doń labirynt korytarzy, gdzie łatwo się zgubić, a jeszcze łatwiej pozostać na zawsze po wyczerpaniu się baterii.
Uruchomienie generatora ogranicza się do dotknięcia pulsującego przycisku, włączającego cały system odzyskania atmosfery. I to już koniec misji, choć naprawdę nie jest to takie proste.

Producent: Palace Software
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Archon
# Animowane szachy

Gry planszowe można rozgrywać równie dobrze za pomocą komputera. jak i na kartce papieru. Natomiast *Archon* nadaje się tylko na komputer. Dlaczego?. Zaraz wszystko będzie jasne.

Gra odbywa się na planszy 7x7 pól. Pole środkowe i cztery pola położone na środkach boków kwadratu są wyróżnione i zwane punktami mocy. Co drugie pole na archonicy (odpowiednik szachownicy) jest ciemne, natomiast jasność poszczególnych grup pól często zmienia się i ma duży wpływ na energię umieszczonych na polach figur.

W grze bierze udział dwóch graczy. Każdy z nich dysponuje 14 postaciami ustawionymi po przeciwnych stronach planszy. Połowa każdej z drużyn to rycerze, reszta to różne stwory, którym przewodzi czarownik, umieszczony na polu wyróżnionym. Gracze nie posiadają jednakowego składu drużyn, mimo to ich szanse są równe, gdyż odpowiednie postacie mają jednakową siłę, taki sam sposób walki i odporność.

Przeciwne siły — Czarna i Biała — mogą być kontrolowane zarówno przez ludzi, jak i przez komputer. Możliwa jest więc rozgrywka komputer — komputer. Wtedy najczęściej wygrywa ta strona, która rozpoczynała pojedynek.

Przemieszczenia figur po archonicy są dokonywane na przemian. Każda postać może poruszać się w dowolną stronę, lecz o określoną liczbę pól. Czarownik, oprócz przemieszczania się, ma możliwość rzucania czarów. Może on więc zamrozić wybraną figurę przeciwnika, odmrozić swoją, odzyskać figurę usuniętą z pola w trakcie walki, użyć magicznego ognia lub zmienić jasność pól na korzyść swojej drużyny. Czary rzucane w stronę figur stojących na punktach mocy są nieskuteczne, każdy czar zaś można rzucić tylko raz.

Gra kończy się, gdy jeden z grających straci wszystkie swoje postacie albo zajmie wszystkie pięć punktów mocy.

Tak jak w każdej grze planszowej, tak i tu, gdy na jednym polu spotkają się dwie figury z przeciwnych drużyn, jedna z nich musi być wyłączona z gry. W Archon odbywa się to dopiero po krwawej walce. W momencie spotkania się postaci, ich pole jest powiększane do rozmiarów ekranu. Po przeciwnych stronach stoją wrogie figury. Rozpoczyna się walka na śmierć i życie. Każdy broni się jak umie — jeden za pomocą strzał i łuku, inny mieczem, inny znów ciska ogniste kule. Poza polem walki pokazana jest w kształcie pionowych pasków energia każdego z walczących. Celny strzał powoduje skrócenie paska trafionej postaci. Całkowita utrata energii powoduje śmierć figury, a na polu pozostaje zwycięski przeciwnik i gra toczy się dalej.

Duże znaczenie ma kolor pola, na którym trwa walka. Większą energię ma ta postać, której kolor jest zgodny z kolorem pola. Gdy walka

odbywa się na polu neutralnym, siły są porównywalne pod warunkiem, że jest to pierwsza potyczka każdej z postaci.
*Archon* jest wspaniałą rozrywką dla tych, dla których szachy są zbyt nudne, a warcaby zbyt łatwe.

Producent: Electronics Arts
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# Arkanoid
# Wall, Krakout, Batty i Arkanoid II

Wszystko zaczęło się od prostego programu na kasecie demonstracyjnej Spectrum. Program nazywa się *Wall* czyli Mur i jest rzeczywiście niezbyt skomplikowany. W dolnej części ekranu znajduje się niewielka pozioma kreska, w górnej zaś mur ułożony z cegiełek. Grający ma możliwość poruszania kreską w lewo i w prawo, a jego zadaniem jest odbijanie piłeczki. Wypadnięcie piłki poza ekran (tylko poprzez dolną krawędź ekranu, gdyż od pozostałych piłka odbija się) oznacza jej stratę. Uderzając w mur piłka rozbija go (cegiełki znikają) i to jest właściwym celem gry. Chodzi o to, by rozbić cały mur.
Powstała cała seria podobnych gier: Krakout, Arkanoid, Batty i Arkanoid II. Chociaż zasada pozostała ta sama, dramaturgię tych gier uzupełniono o kilka nowych elementów. Już sam kształt muru bywa bardzo różny w zależności od rodzaju gry i jej poziomu. Zróżnicowano także cegiełki. Niektóre znikają po jednym uderzeniu piłeczki, inne należy uderzyć dwukrotnie. Niektóre cegiełki mają także właściwość przyspieszania odbitej od nich piłki.
Oprócz odbijania piłeczki, grający może łapać na swą paletkę spadające z góry przedmioty lub literki. Złapanie takiego przedmiotu czy literki jest premiowane ułatwieniem dalszej gry. W zależności od tego, co uda Ci się złapać, może to być na przykład zmniejszenie prędkości odbijanej piłki, powiększenie paletki, spowodowanie, że piłka przyklei się do paletki i będzie mogła być wystrzelona w odpowiednim dla grającego momencie. Oczywiście wszystkie te ułatwienia znikają po upływie określonego czasu lub też w chwili, gdy uda Ci się złapać następny przedmiot. Najkorzystniejszą premią jest przejście do następnego etapu gry. W Batty taką możliwość dają silniki odrzutowe, dzięki którym odlatujesz do kolejnej planszy.

Opisując te gry trudno pominąć najważniejszą — zdaniem niektórych — jej zaletę. Jest nią wspaniała muzyka, znakomicie dopasowana do tego co dzieje się na ekranie. Dotyczy to całej rodziny, począwszy od Krakout, a zakończywszy na Arkanoid II.

Program: Arkanoid
Producent: Imagine
Komputer: Atari

Program: Arkanoid II
Producent: Imagine
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64, Spectrum +/48K

Program: Wall
Producent: Psion
Komputer: Spectrum 48K

Program: Krakout
Producent: Imagine
Komputery: Atari 800/XI/65/XE, Commodore 64, Spectrum 48K

Program: Batty
Producent: Imagine
Komputery: Atari 800/XI/65/XE, Commodore 64, Spectrum 48K

# Army Moves

Oto gratka dla prawdziwych mężczyzn. Prawdziwych, to znaczy takich, którzy strzelają szybciej niż myślą, mają oczy dookoła głowy i nie boją się niczego. Ci, którzy wolą *Green Beret* od *Spellbound* i *Ghosts'n Goblins* od *Detective,* na pewno nie pogardzą *Army Moves!*
Z nieznanych powodów pewien żołnierz musi dostać się do bazy. Może to jego własna baza, a może ma zdobyć bazę przeciwnika. Nie jest też wykluczone, że ma za zadanie uwolnić kogoś stamtąd. Aby się dostać do tej bazy musi pokonać pewną odległość samochodem, samolotem i przejść przez dżunglę.
Wsiada więc w samochód i jedzie. Samochód jest wyposażony w działo i wyrzutnię rakiet, nie bez powodu. Z przeciwka nadjeżdżają bowiem inne samochody i nadlatują strzelające samoloty. W moście, po którym jedzie, jest mnóstwo dziur i wyrw, które trzeba przeskakiwać, by nie wpaść do rzeki.
Na końcu mostu żołnierz wysiada z samochodu, by natychmiast wsiąść do samolotu. Leci nad lądem, na którym stoi bardzo dużo strzelających bunkrów, potem nad morzem, z którego co chwila wynurzają się okręty podwodne. Wreszcie ląduje na lotnisku w lesie.

Teraz rozpoczyna się marsz przez dżunglę. Polega on na zręcznym przeskakiwaniu po wysepkach na głębokim bagnie. Na domiar złego w zaroślach czyhają zamaskowane postacie rzucające granatami. Nad bagnem latają ptaszyska, które lekko wznoszą się po serii strzałów oddanej w ich stronę.

Obóz-baza jest ukryty w dżungli. Wzdłuż drucianego płotu biegają strażnicy z karabinami. Żołnierz idzie i strzela bezustannie, uważając na strzały strażników. Wreszcie osiąga cel — budynek stojący w środku obozu. Wystarczy wejść do środka i misja zostaje pomyślnie ukończona. Ponieważ wszystkie etapy gry nie mieszczą się naraz w pamięci komputera, podzielono je na dwie części po cztery etapy, wczytywane osobno. Po przejściu pierwszej części podawany jest kod niezbędny do uruchomienia drugiej.

Producent: Imagine
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Arnhem

Po sukcesie odniesionym w bitwie o Normandię alianci stanęli przed zadaniem przełamania Linii Zygfryda, pasa umocnień obronnych na granicy III Rzeszy. Ofensywa prowadzona była w warunkach dość ostrego deficytu w zaopatrzeniu. Brak amunicji i materiałów pędnych był dla Amerykanów i Brytyjczyków równie uciążliwy, jak opór niemiecki. W tej sytuacji brytyjski marszałek Montgomery wysunął koncepcję strategii określanej przez niego jako ostrze lancy. Zamiast posuwania się szerokim frontem zakładano w niej wymierzenie jednego potężnego uderzenia poprzez Belgię i Holandię w samo serce Niemiec. Głównodowodzący wojskami alianckimi gen. Eisenhower zaakceptował po pewnych wahaniach plan operacji Market-Garden , która miała spełnić zadanie pierwszego sztychu lancy . W myśl tego planu trzy dywizje powietrznodesantowe (101. i 82. amerykańskie oraz 6. brytyjska) i polska Samodzielna Brygada Spadochronowa, zrzucone pomiędzy granicą Holandii, a wschodnim brzegiem Renu, położyć miały dywan pokrywający korytarz szeroki na ok. 100 km z mostami na Mozie, Waal i Renie. Po tym dywanie miały przejść czołgi brytyjskiego 30. korpusu pancernego, uchwycić przyczółki za Renem i rozwinąć atak w głąb Niemiec.

Operacja Market-Garden, mimo bohaterstwa spadochroniarzy, zakończyła się niepowodzeniem. Opanowano wprawdzie spory szmat terytorium Holandii, uchwycono kilka ważnych mostów, lecz najważniejszego przyczółka, na wschodnim brzegu Renu pod Arnhem, nie udało się utrzymać. Przeszkodę tę wojska Montgomery'ego sforsowały prawie pół roku później.

Dzięki grze *Arnhem* otwiera się przed Tobą możliwość naprawienia historii. Do wyboru masz 5 scenariuszy różnych pod względem stopnia komplikacji, czasu i terenu walki. Zaczynasz 17 września 1944 rano, kończysz 25 wieczorem, w przypadku najdłuższym piątego wariantu. W tym czasie musisz opanować i utrzymać szosę Eindhoven — Nijmegen wraz z mostami.
Każdy dzień gry składa się z trzech pór: ranka, popołudnia oraz nocy. Każda zaś z tych pór z trzech faz. Dwie z nich wykorzystują Niemcy i Brytyjczycy, jedną Amerykanie. Ekran w trakcie gry jest podzielony na trzy części. Na pierwszej, największej, widoczna jest mapa okolicy, w której stacjonuje oczekujący na rozkazy oddział. Jego nazwę znajdziemy na drugiej części ekranu — pod mapą. Trzecia część, na prawo od mapy, zawiera spis rozkazów, jakie możemy wydać jednostce.
Zanim wydamy rozkaz możemy upewnić się, jaką siłą rozporządzamy (opcja R — REPORT). Każdy rozkaz potwierdzamy poprzez przyciśnięcie klawisza RETURN. Oznacza to coś w rodzaju indiańskiego *Howgh*. Po nim nic nie możesz już zmienić. Jednak, gdy zmieniłeś zamiary przed potwierdzeniem rozkazu, to możesz go jeszcze zmienić naciskając 0. Naciśnięcie C spowoduje przegrupowanie jednostki w kolumnę marszową. Taka kolumna ma możliwość szybkiego poruszania się wzdłuż dróg (opcja T ), lecz nie może przeprowadzać ataków, a w obronie jest dwukrotnie słabsza od analogicznego oddziału w ugrupowaniu bojowym.
Artyleria ma możliwość ostrzału z dużej odległości (opcja B), zaś piechota i spadochroniarze mogą w obronie okopać się (D), co pozwala trwać wobec silnych nawet ataków. Czołgi i artyleria mogą przeprawiać się przez rzeki wyłącznie po mostach.
Ponieważ zmagania o przyczółek na Renie mogą przeciągnąć się ponad wytrzymałość Twoich domowników, twórcy Arnhem przewidzieli możliwość nagrania aktualnej sytuacji na taśmie lub dyskietce, by po kilku godzinach lub dniach wznowić grę (opcja M ). Nie namawiamy zatem nikogo do pośpiechu w grze, prawidłowe zaplanowanie i przeprowadzenie kampanii wymaga cierpliwości.

Producent: CCS Inc.
Komputery: Spectrum 48K/2, Atari XL/XE, Commodore 64/128

# Asteroids

Jest to jedna z najstarszych gier komputerowych, biorąca swój początek z „automatów". Wersja na Spectrum, napisana przez firmę Psion, powstała już w 1984 roku. Chociaż wiele dzieli nas od tej daty, *Asteroids* jest wciąż popularna i ma swą wersję nawet na IBM PC.
Cechą *Asteroids*, odróżniającą ją od innych gier, jest całkowity brak fabuły. Gra toczy się w Kosmosie, którym jest ekran monitora. Znający

LOGO powiedzą, że cechuje go WRAP, czyli że przedmioty uciekające za prawą krawędź ekranu pojawiają się po lewej stronie, tak jakby ekran był zawinięty i sklejony.
Grając sterujesz trójkątnym statkiem kosmicznym, wyposażonym w jednolufowe działko i silnik rakietowy. Statek widziany jest z góry i może obracać się wokół osi pionowej. Możliwe jest przyspieszenie (przez włączenie silnika), strzał z działka i chwilowa ucieczka w hiperprzestrzeń.
Na czym więc polega gra? Chodzi tu o jak najdłuższe utrzymanie się przy życiu, któremu zagrażają nadlatujące zewsząd głazy — asteroidy. Strzał z działka w asteroid powoduje rozbicie go na kilka mniejszych. Najmniejsze kamienie po trafieniu znikają.
Co pewien czas na ekranie pojawiają się wrogowie w strzelającym statku kosmicznym w kształcie odwróconej filiżanki.
Usunięcie z Kosmosu wszystkich asteroidów powoduje falę nowych, nieco większych i liczniejszych. W końcu jest ich tak wiele, że trudno sobie z nimi poradzić i statek jest zagrożony. Ratunkiem może być ucieczka w hiperprzestrzeń trwającą kilka sekund. Ale tu pojawia się niedogodność. Statek pojawia się powtórnie w miejscu wybranym losowo, więc istnieje duża szansa, że pojawiając się trafi właśnie w asteroid...
Co jeszcze można powiedzieć? Chyba tylko to, że na początku *Asteroids* bardzo wciąga... Ci, którzy gustują w grach nietrudnych i wciąż z przyjemnością powracają do *Asteroids*, na pewno nie pogardzą programem *Spacewar*. Dostępny jest on tylko na IBM PC, choć może być bez trudu przepisany na inny komputer. *Spacewar* symuluje walkę dwóch statków kosmicznych w przestrzeni międzygalaktycznej. W centrum rozgrywki może być obecna niewielka, ale za to przeszkadzająca planeta, może też być obecna pochodząca od niej siła grawitacji. Tak więc, stara wiara wychowana na Asteroids może znów spróbować swych sił.

Producenci: Psion i in.
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, IBM PC

# Astro Chase

Zadaniem Twoim jest pilotaż latającego spodka i obrona Matki-Ziemi przed wrogiem z Kosmosu. Zabawę rozpoczyna przejście z kosmodromu do rakiety, która zostaje automatycznie wyniesiona na orbitę okołoziemską. W tym momencie kończą się żarty, a zaczyna poważna i odpowiedzialna praca. Od Ciebie zależy życie milionów ludzi. Ze wszystkich stron wszechświata suną w Twoim kierunku nieprzyjacielskie statki kosmiczne dysponujące śmiercionośnymi, zdalnie sterowany-

mi minami. Zetknięcie się takiego ładunku z Ziemią powoduje eksplozję na niespotykaną skalę i kończy zabawę.
Przed statkami minami bronisz się wysyłając torpedy przez gwiezdną flotę Ziemi. Inny sposób obrony to poszukiwanie zawieszonego w przestworzach generatora mocy. W wyniku spotkania z nim spodek otacza pole ochronne (migotanie na ekranie), wtedy bez obaw można atakować i taranować statki nieprzyjaciela doprowadzając do ich zniszczenia.
W czasie każdego lotu masz do dyspozycji określoną ilość energii. Można ją uzupełnić, jeżeli odnajdzie się generator energii. Podczas gry należy pilnie uważać, aby nie oddalić się zbytnio od Ziemi, bo wróg jest przebiegły i sprytny. Wykorzystuje każdą nadarzającą się okazję do zadania ciosów. Jeżeli zdarzy się, że stracisz własny statek kosmiczny, to możesz na nowo podjąć walkę zapasowym spodkiem (szansę taką masz trzykrotnie).
Możliwe jest wybranie poziomu trudności w skali od 1 do 24. Można też grę na chwilę zatrzymać. Na ekranie pojawiają się informacje o: ilości energii będącej w danej chwili do dyspozycji, numerze aktualnego lotu patrolowego, aktualnej liczbie zdobytych punktów, liczbie min do zniszczenia w danym momencie gry oraz liczbie spodków pozostających w rezerwie. Ponadto komputer na bieżąco informuje uczestnika zabawy o ocaleniu bądź zniszczeniu Ziemi przez podanie komunikatu na ekranie telewizora lub monitora.

Producent: Quicksilva
Komputery: Atari 800/XL/65XE/130XE

# Avenger

# Mściciel

Legenda opowiada o starym Yaemonie, mistrzu Ninja. Posiadł on tajemnicę nieśmiertelności i został uwięziony na dnie piekieł przez zazdrosne duchy przodków. Na ratunek mistrzowi wyrusza Kwon — młody Ninja, bardzo sprawny i zręczny, znany z gry The Way of Tiger (Droga Tygrysa). Jego zadaniem jest przygotowanie sekretnego napoju, którym zatruje Nil, który według legendy, wpływa do piekieł. Duchy zażywając kąpieli w świętej rzece zginą i Yaemon będzie wolny.
Miejscem akcji jest Egipt, a ściślej zaklęte miasto Nashagan. Wszyscy mieszkańcy uprawiają jak nie Kung-Fu to przynajmniej karate, a każdego intruza, w szczególności Kwona, witają strzałami. Kwon, jak

każdy Ninja, umie rzucać specjalnymi gwiazdkami, które niosą trafionemu natychmiastową śmierć. Gwiazdki kończą się jednak szybko i w pewnym momencie do obrony pozostaje tylko własna pięść i noga. Kwon nie ma łatwego zadania. Miasto jest wielopoziomowe i prowadzi aż do piekła. W pewnych jego częściach znajduje się trujący gaz. Wejście tam bez uprzedniego przygotowania powoduje śmierć oraz koniec gry. Przejścia między pomieszczeniami pozamykane są na klucz i trzeba go posiadać, by przejść dalej. Dziury w podłodze są również zamknięte, lecz tu wystarczy miecz.
W Nashaganie porozmieszczane są różne przedmioty. Są to naczynia, nożyki, pierścienie i przedmioty kultu religijnego. Wszystkie one mają tajemną moc, jednak niewłaściwie użyte mogą działać zgubnie dla ich właściciela. Oprócz tego, Kwon znaleźć może klucze do zamkniętych drzwi, zapas śmiercionośnych gwiazdek, a także pożywienie i napój dodające mu sił. W celu pomyślnego zakończenia misji Kwon musi pozbierać w odpowiedniej kolejności wszystkie przedmioty i użyć je w odpowiednich miejscach. Kolejność zbierania i używania wyznacza sam komputer pisząc, co należy teraz zrobić. Napisy przesuwają się jednak bardzo szybko i trzeba dużej znajomości angielskiego, by zdążyć przeczytać szybko przesuwający się i niewyraźny napis. Na przykład, pierwszym zadaniem jest znalezienie srebrnego naczynia do przechowywania trucizny z krwi i napełnienie go...
Gra składa się z trzech części-etapów, odpowiadających pokonanym częściom miasta. Każdej z części strzegą potwory, których głowy są uwidocznione w prawym górnym rogu ekranu. W miarę postępów w grze, głowy powoli zamieniają się w trupie czaszki...

Producent: Elite
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Balance of Power

Grając w najróżniejsze gry kosmiczne mamy często okazję zbawiać naszą cywilizację broniąc jej przed wrogami zewnętrznymi. *Balance of Power* to gra, w której nie Marsjanie, lecz realne ziemskie siły zagrażają dalszemu istnieniu ludzkości. To zagrożenie stwarza rywalizacja supermocarstw atomowych, rywalizacja tocząca się we wszystkich zakątkach naszego globu, w każdym z państw Afryki, Azji, czy Ameryki Południowej.
Akcja *Balance of Power* toczy się wprawdzie w przyszłości, lecz jej tło, na szczęście, należy już raczej do przeszłości. Tworzy je atmosfera bezwzględnej walki o wpływy, bez miejsca na jakąkolwiek współpracę. Wykorzystać w niej trzeba każdą okazję do pogłębienia trudności rywala, do podsycania ognisk niepokojów w państwach związanych z nim sojuszem. Jednocześnie pilnie śledzić należy rozwój sytuacji u naszych sojuszników, wspierać ich militarnie i gospodarczo.

Gra rozpoczyna się od wyboru: czy chcesz pograć z kolegą, czy zmierzyć się z komputerem. W tym drugim przypadku masz do wyboru kierowanie polityką ZSRR lub USA. Ponieważ komputer nie jest łatwym przeciwnikiem to warto, na początek, wcielić się w postać sekretarza generalnego. Ma on, co jest dość niezwykłe zważywszy na amerykański rodowód gry, znacznie więcej atutów od amerykańskiego prezydenta: znaczną sympatię w większości krajów Afryki, dość stabilną sytuację wśród sojuszników itp. Ten wybór z pewnością zniweluje częściowo Twój brak doświadczenia w prowadzeniu polityki globalnej.
Gdy dokona się już koniecznych wyborów, rozpoczyna się właściwa gra. Na ekranie komputera pojawia się mapa polityczna świata oraz menu. Naprowadzenie kursora na dane państwo i naciśnięcie klawisza myszki powoduje pojawienie się na ekranie jego nazwy. W tym momencie dokonujesz wyboru z menu. Możesz, m.in., zasięgnąć informacji z prasy światowej o przebiegu wypadków w wybranym wcześniej kraju w ostatnich miesiącach, zapoznać się z krótkim meldunkiem wywiadu podsumowującym stan obecny (rodowód ideowy i sympatie rządu, nastroje społeczne, siłę i aktywność opozycji, zaangażowanie drugiego supermocarstwa, itd). Na podstawie tych informacji możesz dokonać już wyboru polityki wobec danego państwa. Możesz wzmocnić finansowo rząd lub opozycję, wysłać swoje wojska w celu podtrzymania chwiejącego się reżimu lub też wspomóc wojskowo rebeliantów. Każde posunięcie musi służyć jednemu najistotniejszemu celowi — osłabienia pozycji globalnego rywala.
Każda runda gry może składać się, teoretycznie, z bardzo wielu pojedynczych posunięć, jak opisane powyżej. Supermocarstwa dysponują dużymi sumami na pomoc wojskową i gospodarczą, mogą wysłać poza swoje granice liczne kontyngenty wojskowe. Nie oznacza to jednak, że trzeba interesować się sytuacją w każdym kraju. Część (np. Polska) ma dość stabilną politykę zagraniczną i system sojuszy, i przeciągnąć ich do innego obozu nie sposób. Lepiej zresztą nie próbować, grozi to globalnym kryzysem. Natomiast, z pewnością, nie można pozostać obojętnym wobec gwałtownych zmian, rewolucji i przewrotów wojskowych, jakie często zachodzą w państwach III świata (sytuacje takie są zaznaczane zmianą koloru mapy). Wówczas to najłatwiej można coś wygrać lub przegrać, rozszerzyć lub zmniejszyć własną strefę wpływów.
Gdy już wydaje Ci się, że skutecznie wmieszałeś się w sprawy wewnętrzne wszystkich wrogów i sojuszników przychodzi do weryfikacji skuteczności naszej polityki. Komputer dokonuje własnych posunięć, po czym oblicza zyski i straty obu stron, a na ekranie ukazuje się aktualny stan punktowy obu stron. Większa liczba punktów oznacza większy prestiż w świecie, a więc i szansę pomyślnej kontynuacji gry.
Zdecydowana polityka przynosi najczęściej owoce. Nie można z nią jednak przesadzać. Gdy zbyt mocno nadepniesz na odcisk przeciwnikowi, to na ekranie ukazuje się tekst dyplomatycznej noty protestacyjnej. Możesz ją odrzucić pamiętając jednak, że chwiejna równowaga między mocarstwami nie może być zburzona siłą. Doprowadzony do ostateczności przeciwnik może sięgnąć po oręż. A wówczas, zamiast mapy, na ekranie ukaże się napis: swoją polityką doprowadziłeś do wybuchu wojny nuklearnej.

*Balance of Power* to gra rzeczywiście fascynująca. Warto po nią sięgnąć chociażby po to, by przekonać się jak niebezpiecznym wariantem polityki globalnej jest rywalizacja bez współpracy.

Producent: U.S. Gold
Komputery: Atari ST, Commodore Amiga

# Ballblazer
# Piłka nożna XXI wieku

Piłka nożna XXI wieku, to chyba najbardziej trafna nazwa dla tej gry, chociaż tak się składa, że nogi w tej zabawie nie znajdują żadnego zatrudnienia. Istnieją za to inne podobieństwa: prostokątne boisko i piłka, którą należy umieścić w bramce. Bramka jest tylko jedna, punkt zdobywa więc ten zawodnik, po którego strzale piłka znajdzie się w bramce.
W grze bierze udział dwóch zawodników. Poruszają się oni za pomocą specjalnych pojazdów, których konstrukcja stanowi szczytowe osiągnięcie współczesnej techniki i technologii. Na pierwszy rzut oka pojazdy te przypominają nieco poduszkowce. Podobnie jak te ostatnie, w czasie jazdy (a może lotu) utrzymują się one na pewnej wysokości nad ziemią. Dzieje się to jednak w absolutnej ciszy, co wskazuje na to, że nie strumień powietrza utrzymuje pojazd nad ziemią. Ta tajemnicza siła, to antygrawitacja.
Poruszanie się pojazdu umożliwiają silniki jonowe specjalnej konstrukcji. Ten rodzaj napędu ma swoje konsekwencje w dynamice pojazdu. Poduszka antygrawitacyjna powoduje, że pojazd porusza się praktycznie bez tarcia. Ma to swoje dobre, ale także złe strony. Do tych drugich należy, na przykład, trudność w zatrzymaniu się czy zmianie kierunku jazdy.
Pojazd wytwarza wokół siebie pole magnetyczne. Jeżeli w jego zasięgu znajdzie się piłka, zostanie zatrzymana w tym polu do chwili, gdy drugi zawodnik nie zbliży się na tyle blisko, aby przejąć ją w swoje pole, lub aż zostanie ona wystrzelona poprzez odwrócenie pola.
Sterowanie pojazdem odbywa się za pomocą drążka sterowego. Wychylenie drążka powoduje włączenie odpowiednich silników jonowych, a w konsekwencji płynną zmianę kierunku poruszania się pojazdu. Przycisk *fire* powoduje odwrócenie pola magnetycznego i wystrzelenie

piłki. Boisko otoczone jest polem siłowym, które nie pozwala pojazdom opuścić jego granic.
Ekran jest podzielony na dwie części, górną i dolną, przedstawiające równocześnie widok z kabin obydwu pojazdów. Grafika gry jest znakomita — bardzo realistyczna z zachowaniem perspektywy. Boisko wygląda jak wielka szachownica, po której porusza się pojazd przeciwnika i piłka. Na jednym z końców boiska znajduje się bramka, w której należy umieścić piłkę. Obraz na ekranie przesuwa się płynnie i jest bardzo dynamiczny.
Jest to gra przeznaczona dla dwóch osób, w odróżnieniu od większości gier komputerowych, w których nie ma możliwości bezpośredniego współzawodnictwa. W przypadku braku partnera możesz oczywiście grać z komputerem, ale to już — moim zdaniem — nie ta sama przyjemność.

Producent: Epyx
Komputery: Atari XE/XL, Spectrum 48K, Commodore 64, Amstrad CPC

# Barbarian
# Barbarzyńca

W czasach, gdy Conan dorastał i uczył się walczyć, Piktowie bezlitośnie wypierali inne ludy na Zachód niszcząc ich państwa budowane z wielkim trudem. Zdobywali wiele małych królestw i opanowali prawie całą północną część lądu. Zbudowali zamki warowne, w których się chronili i mieszkali między bitwami.
W tym czasie Conan, który był już silnym, czarnowłosym młodzieńcem, postanowił udać się do stolicy Cimmerii, aby nauczyć się walczyć. Nauki pobierał u znanego mistrza Throego, o którym mówiono, że potrafi pokonać kilku przeciwników na raz. Uczył on Conana głównie walki mieczem, ale nie zapomniał też o łuku i nożu. Conan już po roku postanowił sprawdzić się w walce. Wybrał się poza miasto do lasu, gdzie grasowała banda zbójców, których przywódcą był Krwawy John. Conan, którego odtąd zaczęto nazywać Barbarianem, w ciągu kilku godzin pokonał wszystkich bandytów, nie odnosząc przy tym prawie żadnych obrażeń.
Po powrocie do miasta, Barbarian dowiedział się, że król Piktów zorganizował turniej na miecze. Na zwycięzcę czekała nagroda w postaci stu sztuk srebra i doskonałego dwuręcznego miecza. Conan—Barbarian bez chwili wahania zdecydował się odbyć długą

i niebezpieczną wędrówkę, której celem miało być królestwo Piktów i walka w turnieju.
Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy idąc przez las w okolicach Tarantii nad rzeką Khorotas, Conan spotyka kilku opryszków z potężnymi mieczami w rękach.
Musi walczyć i nie dać się zabić, co nie jest takie łatwe. Może posługiwać się mieczem oraz nogą i głową, których celne uderzenia są niezwykle groźne. Każdy zadany cios zabiera przeciwnikowi część energii. Jeżeli wygra, to idzie dalej. Jeżeli nie, to jego zwłoki zabierze dziwny stworek.
Grając rolę Barbariana staraj się rozstrzygnąć walkę obcinając przeciwnikowi głowę, jest to najszybsza metoda. Stosuj też zasłony i uniki, oszczędzając własną głowę, która jest największym skarbem.
Po pokonaniu wszystkich przeciwników Barbarian kontynuuje wędrówkę. (Jeśli nie pokonasz wszystkich przeciwników, to nawet nie wgrywaj drugiej części gry). Dociera do stolicy akurat podczas efektownego końca walki jednego z Cymmeryjczyków i znanego zabijaki z Belveras, w której ten drugi został pozbawiony przyjemności noszenia głowy. Cymmeryjczyk to stary przyjaciel Barbariana. Jego zwycięstwo ucieszyło naszego bohatera. Zgłosił on swój udział w zawodach i poszedł odpocząć nie rozstając się ze swoim mieczem.
Druga część gry zaczyna się następnego dnia. Teraz też Barbarian może wykazać się umiejętnościami nabytymi w pierwszej części. Musi pokonać ośmiu przeciwników. Z pierwszymi trzema nie będzie miał kłopotu — wystarczy jeden cios. Następni z nich są lepiej wyszkoleni, stosują zasłony, uniki, dysponują większą różnorodnością uderzeń. Widok pięknej, ale smutnej, dziewczyny siedzącej obok ponurego czarnoksiężnika-ojczyma dodaje sił Barbarianowi. Postara się on wyrwać ją z rąk posępnego ojca.
Po pokonaniu ośmiu przeciwników, Twój bohater będzie musiał walczyć z ojczymem dziewczyny. Czarnoksiężnik rzuca ognistymi kulami, które niosą natychmiastową śmierć. Pokonanie go jest bardzo trudne, ale podobno możliwe. Nagrodą jest sława i piękna dziewczyna.
Tak wygląda w zarysie fabuła gry *Barbarian — Slayer of the Damned*, doskonale symulującej walkę na miecze. Pomysł oparto częściowo na starej celtyckiej legendzie o Conanie Cymmeryjczyku, a także na fabule filmu *Conan* z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej.

Producent: Palace Software
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari ST, IBM PC

# Barbarian II

Conan z Cimmerii nigdy nie był mężczyzną spokojnym. Każdy, któremu nie spodobałoby się jego zachowanie nie miał szans na przeżycie. Toteż i śmiałków takich nie było wielu. Jednak dawno, dawno temu znalazł się pewien człowiek, a właściwie czarownik, który usiłował zgładzić Conana. Zwano go Drax.
W tamtych czasach Conan był jeszcze młodzieńcem. Wróżbici przepowiadali mu jednak bardzo bujne życie, wysokie zaszczyty i władzę nad krajem. Nie spodobało się to Draxowi. Stworzył Widmo, które miało postać kobiety o nieziemskiej urodzie i wabiących oczach. Conan ujrzawszy tę kobietę zakochał się. Walczył o nią z siedmioma najdzielniejszymi wojownikami w kraju, pokonując ich kolejno w siedmiu pojedynkach na miecze. W zabraniu dziewczyny do domu chciał przeszkodzić mu Drax. Rzucał w Conana wielkimi, ognistymi kulami. Jedno trafienie takim pociskiem zakończyć się mogło śmiercią, dlatego Conan ratował się ucieczką.
Drax, w celu pokonania przeciwnika, przemienił Widmo w wojownika i wysłał go by zabił Conana. Barbarzyńca dał sobie jednak z nim radę. Zagrożony Drax, który widział już swoją rychłą śmierć, umknął przed wściekłym Conanem tajemnym korytarzem. Odtąd Barbarzyńca poszukiwał go, aby dać upust swojej zemście. Czarownik ukrył się w niedostępnym zamku, otoczonym przez inteligentny las — zaporę nie do przebycia.
Czego nie potrafił zrobić Conan, Ty będziesz musiał wykonać. Na początku gry, masz możliwość wyboru postaci. Jedną z nich jest sam sławny wojownik, uzbrojony w topór, a drugą Walkiria — Firia, wzbudzająca strach w każdym mężczyźnie swym długim mieczem i giętką szyją.
A teraz kilka słów o możliwościach ruchu i walki, jakie daje nam ta gra. Wojownik może się poruszać w lewo lub prawo, biec (joystick do góry), obracać się (joystick do dołu). Jeżeli niezbędny jest długi skok, to należy podczas biegu wcisnąć przycisk *fire*. Joystick w dół i przycisk *fire*, to wykonanie bardzo skutecznego ciosu toporkiem w nogi, wraz z przyklęknięciem. Cios toporkiem w głowę nastąpi po skierowaniu joysticka do góry i wciśnięciu *fire*, a kopnięcie nogą w brzuch — po przesunięciu drążka sterowego w kierunku, w którym patrzy wojownik i użyciu *fire*. Gdy przesuniesz joystick w odwrotnym kierunku i wciszniesz przycisk, to nastąpi uderzenie toporem w szyję z jednoczesnym obrotem.
W grze są trzy etapy. Dwa pierwsze dzieją się w inteligentnym lesie. Jest on bardzo gęsty. Poruszanie się ułatwia miecz u dołu ekranu, wskazujący właściwy kierunek. Do grot i tuneli wchodzi się wciskając klawisz SPACE. Jest to przejście w kierunkach góra-dół.
W każdym etapie należy zbierać niezbyt sympatyczne, acz bardzo potrzebne, czaszki. Nie omijaj też magicznych przedmiotów (tarcza nieśmiertelności, kula władzy i toporek prawdy). Tarcza przekazuje bowiem energię długiego życia, kula jest reliktem królów, a toporek zmusza do powiedzenia prawdy każdego nim trafionego. Te trzy

przedmioty będą bardzo potrzebne w końcowej rozgrywce z Draxem. Po drodze można spotkać głębokie doły i trujące rzeki. Nieudany skok przez dół kończy się zawsze wpadnięciem do niego i śmiercią. Rzeczka nie jest taka groźna, lecz odbiera sporo energii, gdy się do niej wejdzie. Trzeba też uważać na leśne stwory, które często wpychają do dołów. W kolejnych etapach możesz spotkać następujące potwory i potworki:. Latający Krab — niezbyt groźny, mały; zgładzisz go ciosem topora w głowę

● Chodzący Bojler — atakuje Cię mieczem; bądź przy nim ostrożny i uderzaj w nogi

● Olbrzymi Smok — odgryza głowę; nie stój więc prosto i uderzaj po nogach

● Skaczący Kurczaczek — bardzo zadziorny; bądź spokojny i atakuj nogi

● Mutant — mały gorylek bijący pięściami; każdy sposób jest na niego dobry

● Olbrzym uzbrojony w maczugę — jest bardzo niebezpieczny; można mu jednak obciąć głowę ciosem z obrotu

● Głowa z Odwłokiem — atakująca kolcem, niegroźna; po kilku ciosach szybko ginie

● Wielki Szczękacz — ma zęby większe od głowy; najlepiej go omijać, bo jest dość żywotny

● Wielki Krab — ma duże szczypce, trudne do trafienia; używaj niskich ciosów

● Człowiek-Goryl z dużym mieczem — bardzo niebezpieczny; staraj się szybko obciąć mu głowę

● Latające Oko — strzela piorunem; wystarczy machnąć toporem i już go nie ma

● Wielki Sumo — gruby bokser, wytrzymały, szybko zabija; staraj się unikać jego kopnięć

● Karzełek z Toporkiem — gdy uda ci się go zobaczyć, to się ciesz, tylko nie za długo, bo wtedy ty znikniesz

● Skacząca Gąsiennica — trzeba ją trafić podczas skoku, najlepiej toporkiem

● Szczotka z Okiem, które łatwo traci po celnym ciosie toporkiem.

Często w dołach znajdują się olbrzymy, wystawiające swą mackę do góry. Nie możesz pod żadnym pozorem zostać przez nią przechwycony, bo zginiesz w olbrzymich szczękach potwora. W zamku, gdzie czeka cię decydująca rozgrywka z Drexem, znajduje się klucz do krat. Znajdź go koniecznie. Odnajdź też trzeci amulet i już prawie wygrałeś. Teraz pozostaje Ci tylko odnaleźć Draxa, ale jak to zwykle bywa w bajkach, znowu uda mu się uciec.

Producent: Palace
Komputer: Atari

# Barbie

Ile trzeba mieć lat, aby rozpocząć przygodę z komputerem? Trzeba przynajmniej umieć czytać i pisać — odpowiedzą niektórzy. Czy jednak na pewno jest to konieczne?
Marzeniem każdej dziewczynki jest lalka Barbie. Jakaż to radość móc jej przymierzyć nowy strój. A ma Barbie stroje na każdą okazję: na bal i na wycieczkę, do jazdy konnej i do tenisa... O tym, jak wiele ich jest, mogą mieć pojęcie tylko małe dziewczynki, którym śnią się one po nocach. Można jednak bawić się lalką Barbie nie ponosząc kosztów coraz to nowych jej toalet. Co prawda nie jestem pewny, czy dzięki temu zabawa staje się tańsza, gdyż potrzebny jest do niej komputer.
Gra rozpoczyna się w domu Barbie. Telefonuje jej narzeczony i proponuje spotkanie, określając jednocześnie, gdzie ma ono nastąpić. Może to być, na przykład, piknik, bal albo basen kąpielowy. Barbie ma niewiele czasu, aby przygotować się do wyjścia — to znaczy ubrać się odpowiednio. Wsiada więc do swego Porsche i rozpoczyna wędrówkę po sklepach. W jednym kupuje kapelusz, w innym sukienkę, a jeszcze w innym buty. Oczywiście elegantka tej klasy nie może pozwolić sobie na przypadkowe zestawienie. Musi także pamiętać o tym, by ubrać się stosownie do sytuacji, gdyż przybycie na bal w stroju do tenisa, nie jest z pewnością w dobrym tonie.
Narzeczony Barbie często zmienia plany. Zdarza się więc, że telefonuje ponownie i proponuje inne miejsce spotkania. W takim przypadku Barbie znów musi wyruszyć na zakupy. Gdy jednak wreszcie randka dojdzie do skutku, na ekranie pojawia się miejsce spotkania, narzeczony ubrany zawsze stosownie do sytuacji oraz Barbie ubrana tak, jak zdecydowałeś.
Gra pozbawiona jest praktycznie elementu współzawodnictwa, zdobywania punktów, dążenia do realizacji konkretnego celu. Grając w Barbie nie można przegrać, nawet wówczas, gdy wyśle się ją w futrze z norek na basen. Sam oceniasz czy właściwie ubrałeś lalkę. Jest to więc raczej zabawa niż gra.
Wyboru poszczególnych ubiorów dokonujesz za pomocą łapki poruszanej joystickiem. Podobnie zmieniać można kolory przymierzanych toalet.
Gra Barbie należy do tych nielicznych programów, które nie wymagają od użytkownika nawet umiejętności czytania i pisania. Posługiwać się nim może nawet kilkuletnie dziecko. Tak więc okazuje się, że przygodę z komputerem rozpocząć można znacznie wcześniej, niż mogłoby się wydawać.

Producent: Palace
Komputer: Commodore 64

# Baseball

Mecz odbywa się na olbrzymim stadionie w Los Angeles. Nie muszę dodawać, że jest on wypełniony po brzegi, co w USA jest całkiem normalne. Już przed meczem miałeś duże kłopoty — zaginęło kilku Twoich najlepszych zawodników, kilku zachorowało. Domyśliłeś się, że to sprawka Twoich dzisiejszych przeciwników z Chicago, ale nie posiadałeś na to żadnych dowodów. Mecz musiał się rozpocząć, a stawką w nim jest przejście do ogólnokrajowego finału.

Przed rozpoczęciem gry pozdrowiłeś burmistrza miasta, siedzącego w honorowej loży. Potem szybko wydałeś rozkazy kapitanowi, a ten zajął się ustawianiem zawodników na boisku. Usiadłeś w ławce trenerów i los pojedynku pozostawiłeś samym zawodnikom, którzy już zaczęli się denerwować przedłużającym się rozpoczęciem. Zaczynać miała drużyna z Chicago.

Jeżeli interesują Cię dalsze losy meczu, to zagraj w grę nazwaną *World Series Baseball*. Nie jest ona co prawda doskonała graficznie, ale świetnie symuluje przebieg gry w baseball, oddając całkowicie jej emocje. Najtrudniejszą rzeczą do opanowania jest trafianie w małą piłkę dosyć cienkim kijem baseballowym. Gdy opanujesz tę umiejętność, to musisz nauczyć się przepisów baseballa. Nie są one trudne, lecz ich znajomość jest konieczna.

Gra polega na tym, by jak największa liczba zawodników z jednej drużyny obiegła cztery specyficzne punkty pola — bazy, rozmieszczone w rogach kwadratu. W bazach stoją zawodnicy drużyny przeciwnej i będą starali się powstrzymać biegnącego zawodnika dotykając go złapaną piłką.

Piłka zostaje wyrzucona przez gracza zwanego *putter*, stojącego w środku kwadratu, w kierunku bazy *home*. Stoi w niej przygotowujący się do biegu zawodnik z kijem w ręku. Za nim klęczy *catcher* i stoi sędzia kontrolujący przebieg gry. W pozostałych bazach znajdują się zawodnicy, część z nich stoi też w polu, poza kwadratem. W sumie na polu gry znajduje się sędzia, jedna drużyna i jeden zawodnik z drużyny przeciwnej.

*Putter* wyrzuca piłkę w kierunku bazy *home*, a stojący tam zawodnik próbuje odbić ją kijem. Jeśli nie trafi, a *catcher* nie złapie piłki, odbijającemu zalicza się punkt *miss*. Jeśli zaś piłka nie zostanie trafiona i catcher ją złapie, to odbijający otrzymuje punkt *strike*. Podobnie *strike* jest przyznawany za wybicie piłki poza pole. Po czterech punktach miss lub trzech *strike* zawodnik ten schodzi z pola.

Niektórzy zawodnicy trafiają czasem w piłkę. Jeśli wypadnie ona na trybuny lub nawet wyleci poza stadion, to gracz okrzykiwany jest bohaterem i w glorii przechodzi przez wszystkie bazy. Taka sytuacja nie zdarza się jednak zbyt często. Zwykle piłka spada na pole, gdzie jest łapana i podawana do jednej z baz. Piłka złapana w powietrzu bez dotknięcia ziemi powoduje wyeliminowanie z gry biegnącego zawodnika.

W bazach i na polu na biegnącego czekają zawodnicy z drużyny przeciwnej, by dotknąć go trzymaną w rękawicy piłką, którą mogą też dowolnie przerzucać po całym polu. Po dotknięciu biegnący schodzi z pola, a do biegu przygotowuje się następny.
Szczęśliwe obiegnięcie pola i powrót do bazy *home*, to przyznanie jednego punktu drużynie biegnącego. Gdy w grze udział wezmą już wszyscy zawodnicy z drużyny atakującej, role zmieniają się i gra toczy się dalej.
Baseball jest w USA grą niezwykle popularną. Chłopców od najmłodszych lat uczy się taktyki, przepisów i sztuczek, a czołowi zawodnicy są traktowani prawie jak bohaterzy narodowi.

Producent: Imagine
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# Battle of Britain
## Bitwa o Anglię

„Nigdy tak wielu nie zawdzięczało tak wiele tak nielicznym". Te pamiętne słowa wypowiedział Winston Churchill. Każdy niemal kto interesuje się historią II wojny światowej zna ten cytat i wie, że dotyczy on zwycięskich pilotów alianckich, którzy po dwumiesięcznych zmaganiach rozstrzygnęli na swoją korzyść bitwę o Anglię. Są jednak i tacy, którzy twierdzą, że angielski premier mówiąc te słowa myślał także o tych, którzy nie siedzieli wprawdzie w kabinach Spitfire'ów i Hurricane'ów, lecz swoją pracą zadecydowali o tym, że samoloty Anglików i Polaków nie były nigdy zaskakiwane nalotami na lotniskach, że zdążali oni zawsze na czas zapobiegać atakom na Londyn. Mowa oczywiście o dowództwie Fighter Command, czyli lotnictwa myśliwskiego. Dzięki grze *Battle of Britain* możesz sprawdzić swoje umiejętności dowódcze. Gra, chociaż niezbyt atrakcyjna pod względem grafiki, jest znakomitą zabawą intelektualną. Potrzeba naprawdę sporego wysiłku umysłowego, by za pomocą 18. dywizjonów (wyposażonych w Spitfire'y i w Hurricane'y) odeprzeć ataki armady Hermana Goeringa.
Naczelną zasadą jakiej uczy Cię *Battle of Britain* jest zasada ekonomii sił. Podrywając do boju swoje dywizjony cały czas musisz pamiętać o tym, że będą one potrzebne także za dzień i dwa. Twoim zadaniem jest więc nie tylko strącenie jak największej liczby niemieckich bombowców, ale też zachowanie zdolności bojowej własnego lotnictwa. Pamiętać trzeba przy tym, że strącone samoloty można zastąpić, przynajmniej po części, nowymi, przybyłymi z fabryk. Jednak wspaniali piloci, ci, którzy ruszają do walki pierwszego dnia bitwy, też się wykruszają, a ich następcy są na ogół od nich gorsi.

# Baseball

Mecz odbywa się na olbrzymim stadionie w Los Angeles. Nie muszę dodawać, że jest on wypełniony po brzegi, co w USA jest całkiem normalne. Już przed meczem miałeś duże kłopoty — zaginęło kilku Twoich najlepszych zawodników, kilku zachorowało. Domyśliłeś się, że to sprawka Twoich dzisiejszych przeciwników z Chicago, ale nie posiadałeś na to żadnych dowodów. Mecz musiał się rozpocząć, a stawką w nim jest przejście do ogólnokrajowego finału.

Przed rozpoczęciem gry pozdrowiłeś burmistrza miasta, siedzącego w honorowej loży. Potem szybko wydałeś rozkazy kapitanowi, a ten zajął się ustawianiem zawodników na boisku. Usiadłeś w ławce trenerów i los pojedynku pozostawiłeś samym zawodnikom, którzy już zaczęli się denerwować przedłużającym się rozpoczęciem. Zaczynać miała drużyna z Chicago.

Jeżeli interesują Cię dalsze losy meczu, to zagraj w grę nazwaną *World Series Baseball*. Nie jest ona co prawda doskonała graficznie, ale świetnie symuluje przebieg gry w baseball, oddając całkowicie jej emocje. Najtrudniejszą rzeczą do opanowania jest trafianie w małą piłkę dosyć cienkim kijem baseballowym. Gdy opanujesz tę umiejętność, to musisz nauczyć się przepisów baseballa. Nie są one trudne, lecz ich znajomość jest konieczna.

Gra polega na tym, by jak największa liczba zawodników z jednej drużyny obiegła cztery specyficzne punkty pola — bazy, rozmieszczone w rogach kwadratu. W bazach stoją zawodnicy drużyny przeciwnej i będą starali się powstrzymać biegnącego zawodnika dotykając go złapaną piłką.

Piłka zostaje wyrzucona przez gracza zwanego *putter*, stojącego w środku kwadratu, w kierunku bazy *home*. Stoi w niej przygotowujący się do biegu zawodnik z kijem w ręku. Za nim klęczy *catcher* i stoi sędzia kontrolujący przebieg gry. W pozostałych bazach znajdują się zawodnicy, część z nich stoi też w polu, poza kwadratem. W sumie na polu gry znajduje się sędzia, jedna drużyna i jeden zawodnik z drużyny przeciwnej.

*Putter* wyrzuca piłkę w kierunku bazy *home*, a stojący tam zawodnik próbuje odbić ją kijem. Jeśli nie trafi, a *catcher* nie złapie piłki, odbijającemu zalicza się punkt *miss*. Jeśli zaś piłka nie zostanie trafiona i catcher ją złapie, to odbijający otrzymuje punkt *strike*. Podobnie *strike* jest przyznawany za wybicie piłki poza pole. Po czterech punktach miss lub trzech *strike* zawodnik ten schodzi z pola.

Niektórzy zawodnicy trafiają czasem w piłkę. Jeśli wypadnie ona na trybuny lub nawet wyleci poza stadion, to gracz okrzykiwany jest bohaterem i w glorii przechodzi przez wszystkie bazy. Taka sytuacja nie zdarza się jednak zbyt często. Zwykle piłka spada na pole, gdzie jest łapana i podawana do jednej z baz. Piłka złapana w powietrzu bez dotknięcia ziemi powoduje wyeliminowanie z gry biegnącego zawodnika.

W bazach i na polu na biegnącego czekają zawodnicy z drużyny przeciwnej, by dotknąć go trzymaną w rękawicy piłką, którą mogą też dowolnie przerzucać po całym polu. Po dotknięciu biegnący schodzi z pola, a do biegu przygotowuje się następny.
Szczęśliwe obiegnięcie pola i powrót do bazy *home*, to przyznanie jednego punktu drużynie biegnącego. Gdy w grze udział wezmą już wszyscy zawodnicy z drużyny atakującej, role zmieniają się i gra toczy się dalej.
Baseball jest w USA grą niezwykle popularną. Chłopców od najmłodszych lat uczy się taktyki, przepisów i sztuczek, a czołowi zawodnicy są traktowani prawie jak bohaterzy narodowi.

Producent: Imagine
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# Battle of Britain
## Bitwa o Anglię

„Nigdy tak wielu nie zawdzięczało tak wiele tak nielicznym". Te pamiętne słowa wypowiedział Winston Churchill. Każdy niemal kto interesuje się historią II wojny światowej zna ten cytat i wie, że dotyczy on zwycięskich pilotów alianckich, którzy po dwumiesięcznych zmaganiach rozstrzygnęli na swoją korzyść bitwę o Anglię. Są jednak i tacy, którzy twierdzą, że angielski premier mówiąc te słowa myślał także o tych, którzy nie siedzieli wprawdzie w kabinach Spitfire'ów i Hurricane'ów, lecz swoją pracą zadecydowali o tym, że samoloty Anglików i Polaków nie były nigdy zaskakiwane nalotami na lotniskach, że zdążali oni zawsze na czas zapobiegać atakom na Londyn. Mowa oczywiście o dowództwie Fighter Command, czyli lotnictwa myśliwskiego. Dzięki grze *Battle of Britain* możesz sprawdzić swoje umiejętności dowódcze.
Gra, chociaż niezbyt atrakcyjna pod względem grafiki, jest znakomitą zabawą intelektualną. Potrzeba naprawdę sporego wysiłku umysłowego, by za pomocą 18. dywizjonów (wyposażonych w Spitfire'y i w Hurricane'y) odeprzeć ataki armady Hermana Goeringa.
Naczelną zasadą jakiej uczy Cię *Battle of Britain* jest zasada ekonomii sił. Podrywając do boju swoje dywizjony cały czas musisz pamiętać o tym, że będą one potrzebne także za dzień i dwa. Twoim zadaniem jest więc nie tylko strącenie jak największej liczby niemieckich bombowców, ale też zachowanie zdolności bojowej własnego lotnictwa. Pamiętać trzeba przy tym, że strącone samoloty można zastąpić, przynajmniej po części, nowymi, przybyłymi z fabryk. Jednak wspaniali piloci, ci, którzy ruszają do walki pierwszego dnia bitwy, też się wykruszają, a ich następcy są na ogół od nich gorsi.

Gra ma trzy poziomy. Pierwszy, to trening pozwalający na zaznajomienie się z systemem kierowania dywizjonami. Drugi poziom to blitzkrieg, czyli jednodniowa bitwa. Jednak prawdziwym gwoździem programu jest trzeci poziom, czyli pełna kampania. Tylko ona wymaga krótkiego mówienia.
W momencie rozpoczęcia gry, czyli historycznie 8 sierpnia 1940 roku, jako dowódca Fighter Command dysponujesz, jak już się rzekło, 18. dywizjonami, czyli 270. samolotami myśliwskimi rozrzuconymi na 8. lotniskach południowej Anglii: Coltishall, Duxford, Debden, Hornchurch, Biggin Hill, Northolt, Tangmere i Middle Wallop. Jest jeszcze dziewiąte lotnisko — Manston, lecz na nim nie ma Twoich samolotów. Niemiecka Luftwaffe atakuje ze swoich baz we Francji i Norwegii. Dzięki stacjom radarowym i meldunkom obserwatorów możesz śledzić zbliżającego się wroga i w porę ustawić na jego drodze zaporę złożoną z Twoich dywizjonów.
W miarę upływu czasu sytuacja, niestety, mocno się komplikuje. Niemcy, przynajmniej w pierwszej fazie bitwy, ze szczególnym upodobaniem bombardują Twoje lotniska. Nawet jeśli chwilowo nie ma na nich samolotów, to sytuacja jest poważna. Samoloty muszą bowiem dość często lądować w celu zatankowania paliwa, a zniszczone pola startowe lotnisk mogą się do tego nie nadawać. Dwukrotne przepuszczenie danego dnia samolotów Luftwaffe nad dane lotnisko powoduje jego zamknięcie aż do końca dnia. Twoje samoloty muszą wtedy gromadzić się na mniejszej liczbie lotnisk, co powoduje znaczne ograniczenie operatywności.
Równie nieprzyjemne, przy tym niemal nie do uniknięcia, są naloty na stacje radarowe. Zniszczenie radaru sprawia, że system gromadzenia danych o przeciwniku staje się coraz bardziej dziurawy.
Problemem, z którym także należy się uporać, jest falowy charakter niemieckich ataków. Zdarza się, że zaraz po odparciu jednego nalotu nieprzyjaciela nadciąga natychmiast drugi. A tymczasem samoloty tkwią na lotniskach, bo nie zdążyły jeszcze uzupełnić paliwa po poprzedniej bitwie.
Moment bilansu przychodzi każdego dnia między południem, a godziną 15.00. Wtedy ostatnie samoloty wracają na lotniska i zaczyna się podliczanie zysków i strat dnia. Rezultatem tych obliczeń jest wyświetlany na ekranie raport z dnia zawierający, m.in., zestawienie strat i podający Twoją aktualną zdolność bojową. Zaraz po nim wyświetlany jest inny raport — o dziennej produkcji samolotów, aktualnej kondycji pilotów, a także o stanie poszczególnych dywizjonów. Możesz wówczas, według swego uznania, podzielić nowe maszyny. A potem trzeba znów walczyć, podrywać w bój dywizjon za dywizjonem, głowić się, co robić, by wytrwać jeszcze choćby kilka dni. Na ogół jednak, po około dwóch tygodniach walki, na ekranie ukazuje się komunikat: Zdolność bojowa RAF-u spadła do zera. Z rozkazu premiera zostałeś przeniesiony na Saharę, gdzie dowodzić będziesz wielbłądami.
Gra, nawet w takim przypadku, jest dość długa i trudno ukończyć ją w jeden wieczór. Producenci pomyśleli jednak o tym. Po zakończeniu każdego dnia można zapisać powstałą sytuację na dysku i wrócić do niej, gdy przyjdzie Ci na to ochota.

Sterowanie dywizjonami jest różne w zależności od wersji gry. Najprościej sprawa przedstawia się w przypadku wersji na Commodore — steruje się wyłącznie joystickiem. Na Atari natomiast joystick odkładamy, by przekazywać polecenia z klawiatury za pomocą zakodowanych symboli. Na całe szczęście, jeśli masz kłopoty z ich zapamiętaniem program służy Ci pomocą — wystarczy nacisnąć klawisz K.

Producent: PSS
Komputery: Spectrum 48K , Commodore 64/128, Atari XL/XE

# Battle Ships

## Okręty

Stare pomysły nie zawsze są złe, szczególnie wówczas, gdy przyozdabia się je w nowe szaty. Do takiej konkluzji można dojść, gdy sięgnie się po program *Battle Ships*, będący niczym innym, jak komputerową wersją gry w okręty, ulubionej przed laty rozrywki nudzących się uczniów.
Ponieważ komputer oznacza najczęściej zupełnie nowe możliwości, zatem pomiędzy programem a jego kartkowym pierwowzorem różnice są dość znaczne. Najprzyjemniejsza jest dla oka i ucha oczywiście oprawa graficzno-dźwiękowa. Z boku ekranu widoczna jest flota naszego przeciwnika. Na początku gry składa się ona (podobnie i nasza eskadra) z lotniskowca, krążownika, łodzi podwodnej, niszczyciela i ścigacza torpedowego. Podczas strzelania widać dziób okrętu i ustawione na nim działo. Celny strzał jest widoczny zarówno na horyzoncie przed dziobem, jak i na drugiej części ekranu, na sylwetce ugodzonego naszą salwą okrętu.
Oprócz tych efektownych, lecz niewiele wnoszących do gry upiększeń są i inne różnice między *Battle Ships* i grą w okręty. Przede wszystkim zwiększeniu ulega rozmiar planszy, na której ustawiane są jednostki. Ma ona nie 100, lecz 400 pól (20 na 20). Dopuszczalny jest także inny sposób strzelania. Poza pojedynczymi strzałami gracze mają możliwość strzelania salwami po 20 strzałów. Oczywiście w miarę jak zmniejsza się flota maleje także jej siła ognia. Autorzy scenariusza gry nie zadbali jednak o to, by poszczególne okręty miały zróżnicowaną liczbę i kaliber dział. Każda zatopiona jednostka to 4 strzały w salwie mniej. W tej sytuacji trzonem floty jest w zasadzie... kuter. Najtrudniej bowiem jest go trafić (powierzchnia 2 pola przy 400—polowej planszy), a jednocześnie ma on taką jak inne okręty siłę rażenia. Ustawienie okrętów na początku gry jest dowolne. Można je ustawiać pod różnymi kątami, można przemieszczać je po całej planszy. Podobnie jak w przedkomputerowej wersji tej gry nie wolno jedynie ustawiać okrętów w taki sposób, by stykały się one ze sobą burtami.

Odporność poszczególnych jednostek na ciosy przeciwnika jest zróżnicowana. Zatopienie lotniskowca jest najtrudniejsze — potrzeba 6. celnych trafień. Pozostałe jednostki toną szybciej, na ich miejscu pojawia się na ekranie koło ratunkowe z napisem SOS.

Do wyboru są zawsze dwie możliwości. I tak: można potykać się ze swoim znajomym, można też za przeciwnika obrać sobie komputer. Ten ostatni jest jednak trochę zbyt bezwzględny — nie toleruje żadnych Twoich pomyłek, jest systematyczny i skuteczny. Gdy trochę się zagalopuje, to zawsze można grę przerwać licząc na to, że po przerwie salwy komputera nie będą już tak celne.

Producent: TAITO
Komuptery: Spectrum 48K/2/ + Commodore 64

# B.C. Bill
# Jaskiniowiec

Jest to opowieść, a właściwie obrazek z życia Billa — człowieka pierwotnego, odzianego w skóry i uzbrojonego w potężną maczugę, żyjącego przed naszą erą, o czym świadczą literki B.C. (*before Christ* — przed Chrystusem).

Bill nie ma łatwego życia. Jego jaskinia znajduje się u stóp dwóch wielkich wulkanów. Niżej rozciąga się niewielka przestrzeń — to tereny Billa. Biegają tam różne zwierzęta: dinozaury, żółwie, strusie a nawet pingwiny, zależnie od pory roku. Oprócz nich, po terenie przyległym do jaskini spacerują nadobne, potężne panie — bose i przyodziane w skóry.

Zadaniem Billa jest ... egzystencja. Polega ona na czymś zupełnie innym, niż nam się wydaje z perspektywy kilku tysięcy lat. Bill musi bowiem przetrwać, czyli zapewnić sobie i światu dostateczną liczbę potomstwa. W jaki sposób się to odbywa? Otóż najpierw musi on zdzielić maczugą przechodzącą kobietę i omdlałą zaciągnąć do jaskini. Potem tę samą procedurę powtórzyć z następną kobietą. Na początek wystarczy ich pięć. Teraz Bill musi zapewnić im dostateczną ilość pożywienia na dziewięć długich miesięcy. Zdobywa się je w sposób bardzo prosty — zabijając któregoś zwierzaka. Gotową porcję mięsa należy odnieść do jaskini. Trzeba jednak uważać, gdyż niektóre zwierzęta (dokładniej dinozaur i żółw) są groźne. Należy podchodzić do nich od tyłu, w przeciwnym razie kończy się to śmiercią i po Billu zostaje tylko kupka wyssanych kostek.

Po niecałym roku przylatuje bocian i z jaskini wychodzi grupka dzieci, okutanych oczywiście w skóry. Tu należy uważać, by rozpędzona maczuga nie trafiła dzieciaka, gdyż znika on natychmiast z areny. Dopóki latorośle nie rozpełzną się po świecie, dopóty Bill ma czas na zwerbowanie kolejnej partii kobiet i zdobycie dla nich zapasów. I tak toczy się monotonne życie jaskiniowca.

Podczas gry, w dolnej części ekranu pokazane jest pięć liczb. Pierwsza z nich, to uzyskany wynik w punktach. Druga, to rok egzystencji Billa, trzecia mówi o liczbie kobiet w jaskini, czwarta o liczbie dzieci, piąta zaś o ilości zgromadzonej żywności. Gdy wskaźniki liczby kobiet i dzieci osiągną zero, to gra kończy się i Bill może wpisać się na listę najwytrwalszych jaskiniowców.

*B.C. Bill* powstał w 1984 roku w firmie Imagine. Gra ma dobrą grafikę i naprawdę doskonałe efekty dźwiękowe. Może jednak grać w nią tylko ten, który zna pewien sekret. Otóż po wybraniu rodzaju broni (w rzeczywistości chodzi jedynie o sposób sterowania bohaterem) należy wcisnąć klawisz z literą Y, by rozpocząć grę.

Producent: Imagine
Komputery: Spectrum, Amstrad

# Beach Head
# Przyczółek

Gra ta, napisana przez Bruce'a Carvera w 1984 roku, do dziś cieszy się sporym zainteresowaniem posiadaczy komputerów różnych marek i klas. Doczekała się także dalszego ciągu o całkiem odmiennej fabule. O takim powodzeniu gry zadecydowała najprawdopodobniej jej staranna szata graficzna i dość wartko płynąca, urozmaicona akcja.

*Beach Head* pozwala wcielić się w postać dowódcy Task Force, kombinowanego zespołu floty i piechoty morskiej. Twoim zadaniem jest zdobycie przyczółka w silnie bronionej lagunie wyspy. Do dyspozycji masz 10 okrętów wyposażonych w działa morskie 250 mm i 40-milimetrową artylerię przeciwlotniczą. Na pokładach przewożą one ponadto pododdziały czołgów, niezbędnych do sforsowania ukrytych w głębi lądu umocnień.

Pierwszym Twoim zadaniem jest wprowadzenie eskadry do laguny, gdzie nastąpić ma desant. Dokonać tego można dwiema drogami

— poprzez szeroką, bezpieczną cieśninę oraz wąskim przesmykiem, zaminowanym i w dodatku obstawionym na brzegach wyrzutniami śmiercionośnych torped. Wybranie pierwszej drogi nie jest jednak, szczególnie dla doświadczonego gracza, rzeczą oczywistą. Każdy bowiem kolejny etap gry sforsować można wówczas, gdy uzyskało się określoną liczbę punktów w poprzednim starciu. Ominięcie zatem piekielnego przesmyka powoduje, że kolejna bitwa, jaką przyjdzie nam stoczyć, będzie cięższa.

Przypłynąwszy do laguny eskadra zbliża się do floty nieprzyjaciela, w której skład wchodzi także lotniskowiec. Samoloty, które właśnie z niego wystartowały, opadają ją ze wszystkich stron. Twoim zadaniem jest strącenie jak największej liczby z nich. O tym ile trzeba trafić by przedrzeć się w kierunku wrogiej floty decyduje, którą drogę wybrałeś docierając do laguny (czy przedzierałeś się przez przesmyk) i ile uzyskałeś tam punktów. Jeśli skorzystałeś z możliwości przepłynięcia nie bronionej cieśniny, to musisz uzyskać ok. 30 000 punktów, co odpowiada strąceniu kilkudziesięciu samolotów. Oczywiście i one zadają straty Twojej eskadrze. Każdy samolot, który przedrze się nad okręty, zrzuca celnie 3 bomby. 10 trafień oznacza utratę jednego okrętu. Gdy uporasz się z atakującymi samolotami, to czeka Cię klasyczna bitwa morska z wrogą eskadrą złożoną z pięciu okrętów. Aby posłać na dno jeden z nich, trzeba trafić w niego salwą z dział 250 mm. Celowanie z dział nie jest skomplikowane — wystarczy dobrać odpowiednio kąt podniesienia luf. Po każdym strzale radar melduje w jakiej odległości od celu padły pociski. Należy wówczas skorygować wspomniany kąt pamiętając, że pół stopnia pochylenia luf odpowiada dystansowi 500 metrów. Jeśli zatem, przykładowo, salwa będzie za długa o 1500 metrów, to należy zmniejszyć pochylenie o 1,5 stopnia.

Sukecs w walce z okrętami wroga to dopiero połowa drogi do pomyślnego ukończenia gry. Teraz bowiem następuje właściwy desant na plażę. Z każdego ocalałego okrętu wyjeżdżają na ląd dwa czołgi (w sumie jest ich maksymalnie 8). Kolejno ruszają do przodu, by po przebyciu silnie umocnionego rejonu, bronionego przez pola minowe, czołgi, wieże pancerne, rowy przeciwczołgowe itp. znaleźć się naprzeciw wrogiego bunkra dowodzenia. 100-milimetrowe działa naszych czołgów nie mogą, niestety, rozbić ścian bunkra. W tej sytuacji pozostaje celowanie w otwierające się strzelnice. Powoduje to, niestety, obrócenie się w naszą stronę, zainstalowanej na szczycie bunkra, wieży z potężnym działem. Zanim zostaną unieszkodliwione wszystkie strzelnice, wypali ono z potężnym hukiem, zamieniając Twój czołg w kupę złomu. Na szczęście czołgów tych masz przeważnie więcej. Jeśli zatem nie pierwszemu, to może drugiemu lub trzeciemu z nich uda się trafić w ostatnią, dziesiątą strzelnicę. Wówczas to pancerna wieża ze szczytu bunkra wyleci w powietrze, a na jej miejscu pojawi się ręka z białą flagą. Warto pomęczyć się trochę nad *Beach Head*, by wreszcie zobaczyć ten widok.

Producent: Acces Software Inc.
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64/128

# Beach Head II
# Przyczółek II

Uwaga, uwaga! Do wszystkich, którzy skończyli grę *Beach Head*. Akcja niezakończona. Przeciwnik umocnił swoje pozycje w głębi lądu. Dowództwo wroga ewakuowało się, unikając schwytania przez nasze wojska. Ogłaszam sytuację zagrożenia. Wszyscy mają rozkaz zgłoszenia się do swoich macierzystych jednostek. Natarcie będzie kontynuowane za 3 godz. Powtarzam...

Nie, to nie pomyłka. Zlikwidowanie wojsk morskich, zajęcie przyczółka na plaży i zniszczenie głównego działa nie zakończyło zmagań z nieustępliwym wrogiem, który nie oddaje bez walki nawet centymetra ziemi. Wszystko trzeba mu wydzierać po ciężkich zmaganiach, przy zaangażowaniu maksimum sił, wszelkich dostępnych środków i ludzi. Mimo, że uwidacznia się przewaga Twoich wojsk, oni ciągle się bronią. Nie skutkują żadne postulaty o zakończenie walk. Oni chcą tylko wojny, marząc jeszcze o zwycięstwie.

Najpierw atakujemy główną bazę przeciwnika zrzucając oddział piechoty morskiej (marines). Niestety, zainstalowany olbrzymi, opancerzony karabin maszynowy sprawi, że połowa skaczących z helikoptera komandosów najprawdopodobniej zginie. Ci, którym udało się przeżyć, przycupną za murkami czekając na dogodny moment do kontynuowania ataku.

Teraz należy dostać się do dwóch murków położonych jak najbliżej działka, nie zważając na jego ciągły ogień. Stosuje się tu następującą taktykę: jeden człowiek wychyla się, ściągając na siebie ogień, a kilku innych biegnie do upragnionego celu. Mimo tak dobrej metody, wielu z nich zginie.

Coraz bliżej celu. Milczące twarze żołnierzy wyrażają podniecenie. Wszyscy już wiedzą, że z trzydziestu zrzuconych marines przeżyło dwunastu. Czują się wybrańcami losu, mając szansę na zniszczenie działa i zajęcie bazy. Jeden z ludzi zaczyna biec w stronę działka, starając się zwrócić uwagę strzelców na siebie. Tymczasem jego kolega, wykorzystując nieuwagę obsługi karabinu, rzuca w nie granatem. Po trzykrotnym, celnym trafieniu, działo zamienia się w kupę bezużytecznego żelastwa i wejście do bazy stoi otworem.

Nie wszystko jednak powiodło się jak należy. Najniebezpieczniejszy z dowódców wrogich wojsk zbiegł helikopterem, zabierając ze sobą najcenniejsze dokumenty. Wybrany pilot tankuje swój śmigłowiec i rusza za nim w pogoń. Nie jest to łatwe zadanie. Helikopter narażony jest na ogień czołgów jeżdżących po moście. Bunkry prowadzą ciągły ogień sznarpelami, a artyleria przeciwlotnicza też nie próżnuje. Na szczęście uniknięcie ich ognia nie jest zbyt trudne. Jeśli nastąpi zestrzelenie, to w zapasie są nowe maszyny i nowi ludzie.

I wreszcie finał gry. Dowódca zostaje przechwycony w niedostępnym kanionie Elbravo. Pilota dzieli jednak od niego rzeka, której w żaden

sposób nie może przebyć, gdyż jedyny most został zniszczony. Sukces zostanie osiągnięty po pojedynku na noże. Po siedmiu trafieniach jeden z walczących spada z przeraźliwym krzykiem w dół kanionu...
Który? To już zależy tylko od Ciebie. Wykorzystując program *Beach Head II*, napisany według zamieszczonego wyżej scenariusza, możesz przeżyć te i inne z opisanych tam przygód. Co najważniejsze jednak, jeden z Twoich kolegów może być obrońcą, i skuteczniej niż komputer przeszkadzać w Twoich ofensywnych działaniach. Gra nabiera wtedy pikanterii.
W *Beach Head II* nie ma kompromisów. Albo się wygrywa, albo... wchodzimy do trumny. Dlatego też, nie stosuj taryfy ulgowej w stosunku do nikogo, gdyż to nie jest *Kubuś Puchatek*, w którym wszyscy się kochają i wzajemnie sobie pomagają.

Producent: U.S. Gold
Komputer: Atari

# Behind Jaggi Lines

# Poza liniami Jaggów

Zaczęło się tak jak zwykle. Była sobie planeta, która nie wyróżniała się niczym specjalnym na tle wielu innych. Od czasu do czasu przelatywały nad nią statki kosmiczne, ale nikt nie zatrzymywał się, bo od dawna było wiadomo, że oprócz skał i piasku nic się nie zobaczy. I byłoby tak pewnie do dzisiaj, gdy nie... Jan Kowalski — nikomu wcześniej nie znany chemik, który odkrył, że skały i piasek z przedstawionej planety stanowią niezastąpiony wprost surowiec energetyczny. Surowiec, który zaspokoi potrzeby mieszkańców Ziemi na długie lata.
Niestety w tym samym czasie odkrył to, po drugiej stronie lustra, Naj Ikslawok. Należał on do cywilizacji, która nie lubi dzielić się z innymi swoimi sukcesami. Od tej pory zaczęły się kłopoty, a spokojna skalisto-piaszczysta planeta Elan (bo tak się nazywała) zamieniła się w wulkan wojny. Obcy wybudowli sobie na szczytach gór bazy niszczące wszystko co pojawiło się w ich zasięgu — między innymi zestrzelili kilka eskadr bojowych statków badawczych Ziemi. Zrobili to tak niefachowo, że piloci tych pojazdów zdążyli się katapultować i przeżyli, ale nie mają możliwości powrotu.
Przystępując do gry należy pamiętać o nadrzędnym celu misji — za wszelką cenę uratować pilotów (na każdym etapie określoną liczbę),

następnie zabrać ich na pokład i zawieźć do statku-bazy. Nie będzie łatwo. Wróg miota pociskami, wysyła rakiety i dywersantów. Jego ukryte bazy sieją postrach i zniszczenie. Trafienie powoduje osłabienie powłoki ochronnej statku i łatwo jest zginąć, a życie jest tylko jedno. Należy więc unikać kul i niszczyć fortece za pomocą zdalnie sterowanych rakiet. Aby uratować pilota, należy kierować się wskazaniami radaru położenia pilota. Musisz mieć na uwadze, że dopóki nie uratujesz odpowiedniej liczby pilotów, dopóty nie przejdziesz do następnego etapu. W trakcie gry istnieje możliwość powrotu do bazy w celu uzupełnienia zasobów energii i odtransportowania pilotów. Jest to możliwe tylko wówczas, gdy świeci się odpowiednia kontrolka, pozwalająca na powrót, lub w pobliżu jest statek macierzysty.
Największą liczbę punktów można uzyskać, gdy ma się na pokładzie wszystkich pilotów z danej misji — nagrodą jest przejście do kolejnego etapu. Liczba wszystkich poziomów, które można zaliczyć wynosi 99. Im wyższy numer poziomu tym zadanie jest trudniejsze: więcej agresywnych wrogów, więcej pilotów do zabrania, duże zużycie energii, rzadkie okazje powrotu do statku-bazy.Ułatwieniem w zabawie jest wzrost ilości energii po każdorazowym zabraniu znalezionego pilota z powierzchni planety Elan.
Punktacja praktycznie nie odgrywa tu żadnej roli, bo przy pewnej wprawie jest to gra na długie godziny i nie do znudzenia, co stanowi, niewątpliwie, jej największą zaletę. Po prostu fajna zabawa.

Producent: LucasFilm
Komputery: Atari, Commodore, Spectrum

# Blood Brothers
# Bracia krwi

Mała planeta Sylonia została nagle zaatakowana przez Skorpionów — bandę kosmicznych piratów. Wszyscy mieszkańcy zostali wymordowani, zabudowania spalone, a dobytek uprowadzony. Piraci odlecieli natychmiast swymi małymi, szybkimi stateczkami.
Hark i Kren, dwaj osiemnastoletni przyjaciele, wracali na rodzinną Sylonię z kilkudniowej wycieczki w Kosmos. Ich oczom ukazał się straszliwy i wstrząsający widok. Przerażeni i rozgniewani poprzysięgli piratom zemstę. Zawiązali braterstwo krwi i wyruszyli, by pomścić swe rodziny.
Każdy z braci jest wyposażony w urządzenie, dzięki któremu może unosić się w powietrzu, paliwo do tego urządzenia, broń i amunicję. Ich zadaniem jest dotarcie do końca labiryntu — siedziby piratów i zabicie

dowódcy. Jeśli jeden z braci zginie, pościg kontynuje drugi, lecz nie ma już tak dużych szans, jak w przypadku gdyby działali razem.
W labiryncie znajduje się bardzo wiele przeszkód i roi się w nim od latających urządzeń strzelająco-zabijających. Znalezione przedmioty (np. broń, amunicja) będą bardzo przydatne w wędrówce, a szczególnie w końcowym etapie gry — rozstrzygającej walce z Piratami.
Na początku gry obaj bracia stoją przy pierwszym wejściu do podziemia. Przemieszczenie się do wejścia następnego możliwe jest tylko za pomocą małego statku, lecącego tuż nad powierzchnią planety. Musi on lawirować między pionowymi blokami skalnymi i strzelać do przeszkadzających słupów. Rozbicie się o ścianę powoduje powrót do pierwszego wejścia, a statek traci część energii i paliwa. Całkowita utrata energii powoduje śmierć jednego z braci.
Podczas gry na ekranie są wyświetlone, w formie kolorowych pasków, wskaźniki ilości energii i amunicji oraz prędkości każdego z braci. Odnowienie zapasów jednego z nich możliwe jest przez kontakt z drugim.
Hark i Kren muszą być sterowani naraz. Może się to odbywać za pomocą jednego lub dwóch joysticków, co pozwala grać w *Blood Brothers* jednemu lub dwóm graczom.

Producent: Gremlin
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Blue Max

Trudno wyobrazić sobie prostszy scenariusz. Lot samolotem, bombardowanie i ostrzeliwanie wszystkiego z wyjątkiem własnego lotniska. Kierunek lotu jest niezależny od grającego. Może on jedynie przesuwać samolot na prawą lub lewą stronę ekranu, lecieć na większej lub mniejszej wysokości, no i oczywiście strzelać i zrzucać bomby kiedy mu się tylko spodoba.
Strzelanie jest czynnością bardzo prostą, wystarczy nacisnąć przycisk *fire*. O wiele bardziej skomplikowane jest zrzucenie bomb, należy mianowicie jednocześnie obniżać się (drążek w pozycji na siebie) i przyciskać *fire*. Początkującym zdarza się często rozbić przy tej okazji samolot.
Krajobraz przesuwający się pod skrzydłami trudno nazwać urozmaiconym. Lecisz cały czas nad rzeką, po której pływają statki (należy je zbombardować). Przez rzekę przerzuconych jest wiele mostów (należy je zniszczyć, najlepiej w chwili, gdy wjeżdżają na nie jakieś pojazdy). W pobliżu mostu znajdują się zwykle budynki — zawsze takie same (zapewne nie będzie zaskoczeniem fakt, że należy zrzucać na nie

bomby). Co pewien czas jest okazja do spotkania z nieprzyjacielskim samolotem. Spotkanie takie nie jest zbyt groźne pod warunkiem, że nie będziesz się nim zajmować. Strzelcy pokładowi nieprzyjaciela nie są chyba w najlepszej kondycji, gdyż nie grzeszą celnością. Na niebezpieczeństwo narażasz się jedynie wówczas, gdy to Ty usiłujesz upolować samolot przeciwnika. Może się wtedy zdarzyć, że trafi Cię jakaś zabłąkana kula. Częściej jednak po prostu dochodzi do zderzenia samolotów, w wyniku którego znajdziesz się na ziemi prędzej niż mógłbyś sobie tego życzyć.
Najtrudniejszym elementem gry jest lądowanie i start. Lądowanie co pewien czas jest związanie z koniecznością uzupełniania paliwa. Lądując należy zwrócić uwagę, aby wylądować na samym początku pasa, gdyż startować będziesz z miejsca, w którym się zatrzymałeś. Może więc nie starczyć miejsca na rozbieg, pas bowiem nie jest zbyt długi. Zbliżanie się lotniska sygnalizowane jest sygnałem dźwiękowym.
Start musi być dokonany przy odpowiedniej prędkości. Jeśli będziesz usiłował zbyt wcześnie poderwać maszynę do lotu, to roztrzaska się ona na pasie startowym. Jeśli zbyt długo będziesz zwlekać, to skończy się pas, a na drodze samolotu może wyrosnąć drzewo lub inna przeszkoda. Niektórzy twierdzą, że bardzo cierpliwym udaje się — po dokonaniu odpowiedniej liczby lądowań i startów — dolecieć do miasta, które (jakżeby inaczej) także należy zbombardować.

Producent: Epyx
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64, Spectrum 48K

# Bobby Bearing
# Bobby Kuleczka

Pięciu braci wybrało się na wycieczkę za miasto, na majówkę. Po posiłku, czterech z nich powędrowało w kierunku pobliskich skał, piąty zaś zasnął.
Gdy się obudził, zbliżał się już wieczór, a braci nie było. Bobby, bo tak brzmiało jego imię, postanowił udać się na poszukiwania. Pośród skał czerniało wejście do jaskini. Gdy Bobby wszedł do wnętrza, wejście w jakiś sposób zatrzasnęło się i nastała ciemność. Po chwili światło rozbłysnęło, a Bobby spostrzegł, że stał się małą kulką. Od tej chwili mógł się tylko toczyć.
W ten sposób pięciu braci zostało uwięzionych w labiryncie złego ducha. Wszyscy zostali pozamieniani w małe, błyszczące kulki. Cztery rozmieszczone są w najdalszych zakątkach labiryntu i nie mogą uczynić

ruchu, piąta zaś — Bobby — toczy się po labiryncie w poszukiwaniu rodzeństwa.
Labirynt jest zbudowany z prostopadłościennych cegiełek. W niektórych miejscach tworzą one tunele, w innych natomiast leje, strome ściany i podjazdy. W wielu miejscach są pułapki w postaci pras-zgniataczy, wysokich ścian i przepaści. W labiryncie spotkać też można czarną, złowrogo uśmiechniętą kulę. To sługa złego ducha, który będzie próbował przeszkodzić Bobby'emu.
Na odnalezienie braci przeznaczony jest czas 9999 jednostek, który jednak upływa bardzo szybko. W pewnych warunkach, po przejściu przez określone punkty, upływ czasu można na chwilę zatrzymać. Tym samym kulka przez krótki czas staje się niezniszczalna.
Wpadnięcie pod prasę powoduje zgniecenie kulki, czemu towarzyszy niemiły chrzęst i zamiast Bobby'ego pojawia się okrągły placek z wykrzywioną buzią. Po chwili, okupionej ok. 500 jednostkami czasu, Bobby pojawia się znowu w dawnej postaci. Gdy kulka staje się na moment niezniszczalna, dostanie się pod prasę nie powoduje jej zgniecenia, gdyż po chwili wraca znów do normalnych kształtów.
Spadnięcie z dużej wysokości lub gwałtowne wpadnięcie na ścianę, a także spotkanie z czarną kulą powoduje chwilowe oszołomienie Bobby'ego. Pojawia się wtedy nad nim duży znak zapytania, on sam zaś mruga oczami, lecz po chwili wszystko jest znów normalne.
Może się zdarzyć, że bohater wpadnie w pułapkę bez wyjścia, na przykład wpadnie do dziury, z której nie może się wydostać. Wtedy jedynym ratunkiem jest wciśnięcie klawisza z literą Q. Powoduje to zmniejszenie licznika czasu, a Bobby po chwili pojawia się znów na progu tej części labiryntu, gdzie wpadł w pułapkę.
Pierwszego brata, Barnabę, można znaleźć w dolnych częściach labiryntu. Wygląda on dokładnie tak, jak Bobby. Zadanie polega na dopchaniu brata do wyjścia z labiryntu i wyruszeniu po następnego. Uwolnienie całej czwórki pozwala na szczęśliwy powrót do domu.
Wersja *Bobby Bearing* na Spectrum nie pozbawiona jest pewnego błędu. Po niepomyślnym zakończeniu gry i rozpoczęciu jej na nowo, labirynt jest „popsuty", tzn. trochę inny. Z reguły nie można wydostać się z pierwszego pomieszczenia, a gdy się to uda, gra kasuje się lub zawiesza. Dlatego trzeba starać się doprowadzić zadanie do końca za pierwszym razem.

Producent: The Edge
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Bomb Jack
# Bombowy Jacek

Tytułowy *Bomb Jack*, czyli nasz Bombowy Jacek, jest bohaterem wielu komiksów, podobnie jak He-Man czy Batman.
Na bardzo ładnie wykonanym graficznie tle umieszczono kilka platform i zawieszono kilkanaście bomb. Zadaniem Jacka jest zebranie ich wszystkich. Kolejność zależy wyłącznie od niego, jednak zachowanie narzuconej przez komputer kolejności daje dużą premię punktową.
Po wzięciu pierwszej bomby, zaczyna palić się lont przy innej, wyznaczając kolejność zbierania reszty bomb. Nie jest to oczywiście konieczne, lecz korzystne ze względu 200 punktów extra za bombę z palącym się lontem.
Wszystko byłoby wspaniale, gdyby nie złośliwe przeszkadzające stwory. Mają one początkowo postać mechanicznych misiów, wędrujących po platformach w lewo i prawo. Gdy któryś z nich spadnie na sam dół ekranu, to przemienia się w pszczółkę lub szybko latające UFO. Oprócz nich, po planszy ciągle krąży owad z wielkim żądłem i tylko czeka, by ukąsić Jacka.
Bombowy Jacek może korzystać z kilku udogodnień. Co pewien czas pojawia się wirująca płytka z literą P (*power* — moc) zamienia ona wszystkie stwory w uśmiechnięte buzie. Można je wtedy zebrać otrzymując odpowiednią liczbę punktów, ale one i tak po chwili przemienią się znowu.
Złapanie płytki z literą B (*bonus* — premia) powoduje zwiększenie zdobytej przez Jacka liczby punków, złapanie zaś płytki z literą E (*extra life* — dodatkowe życie) pozwala mu na popełnienie jednej pomyłki więcej. Zdarza się także płytka z obiema literami B i E. Jej działanie jest takie, jak działanie połączonych płytek B i E.
Kierowanie Jackiem jest możliwe za pomocą czterech przycisków, obsługiwanych z klawiatury lub joystickiem. Klawisze kierunkowe lewo i prawo powodują przemieszczanie Jacka w poziomie, strzał — skok w górę o 2/3 wysokści ekranu, natomiast strzał wciśnięty wraz z klawiszem kierunkowym góra daje podskok do górnej krawędzi ekranu.
Tło plansz, po których porusza się Jack, zmienia się po przejściu każdego układu bomb i powtarza się co cztery plansze. Układ platform zmienia się co dwanaście plansz.

Producent: Elite
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Boulder Dash

Pojawiło się około jedenastu programów o tym samym tytule. Najbardziej znane w Polsce wersje to *Boulder Dash I, II, III, V, VI, IX, X i XI*. Istnieje także *Boulder Dash Construction Set*, który pozwala na rozbudowywanie istniejących oraz tworzenie własnych, kolejnych wersji gry.
Istota *Boulder Dasha* jest prosta. Sterujesz małym, chudym ludzikiem w pasiastej koszulce i krótkich spodenkach. Rockford, bo tak nazywa się ludzik, porusza się po prostokątnej podziemnej jaskini. Na drodze znajduje kamienie, trawę, dziwną masę plastyczną, diamenty. Spotyka dwa rodzaje duchów — trójkątne i motylkowate. Zadaniem Rockforda jest zebranie odpowiedniej liczby diamentów w określonym czasie. Utrudniają to spadające na głowę kamienie i krążące duchy.
W górnej części ekranu są pokazane parametry jaskini, w której znajduje się Rockford. Pierwszy z nich to liczba diamentów, jaką trzeba zebrać, druga to premia za jeden diament. Następny parametr to liczba znalezionych diamentów, obok umieszczono zegar, odliczający pozostały czas. Dalej już tylko uzyskany wynik w punktach.
W poszukiwaniu diamentów Rockford drąży tunele wygryzając trawę. Drobna pomyłka i już na głowę sypie mu się stos głazów — potrzebna jest tu znajomość podstawowych praw fizyki i umiejętność trafnego przewidywania. Ale to wszystko nic, jeżeli brak Ci jest zręczności i spostrzegawczości.
Po zebraniu wystarczającej liczby diamentów słychać głośny strzał. Oznacza to, że gdzieś w jaskini otworzyło się wyjście. Jest ono oznaczone jako mrugający kwadracik. Wejście weń powoduje przejście do następnej jaskini.
Jaskinie oznaczone są literami od A do P. Przed rozpoczęciem gry możliwe jest wybranie, od której jaskini chce się rozpoczynać, a także na jakim poziomie trudności (skala od 1 do 5). Po przejściu jaskini P gra jest kontynuowana od jaskini A, lecz na poziomie trudności o jeden wyższym.

Oto kilka informacji, które przydadzą się każdemu, a które zdobyłem po prawie rocznym graniu w *Boulder Dasha*:

- Duch kwadratowy idąc trzyma się lewej ściany, a motylkowy prawej
- Po zabiciu kamieniem ducha wygryza on dziewięć pól
- Kwadratowy duch zamienia się wówczas w nicość, motylkowy zaś w dziewięć diamentów
- Aby skutecznie trafić ducha kamieniem, musi on spaść z wysokości co najmniej dwóch kratek
- Pulsująca i ćwierkająca masa zwana rzeczką pozostawiona sobie zamienia się w kamienie, zamknięta zaś ze wszystkich stron, w diamenty
- Wygryzienie trawy sąsiadującej z Rockfordem jest możliwe bez ruszania go z miejsca. Służy do tego klawisz strzał, np. prawo i strzał powoduje podcięcie trawy znajdującej się z prawej strony,. jeżeli chcesz się przyjrzeć okolicy, to wciśnij SPACE.

Wiadomość z ostatniej chwili: pojawił się właśnie program na Commodore, o nazwie *MegaBoulderDash*. Jest on niezbyt długi (170 bloków), ale łączy w sobie wszystkie wydane dotąd wersje *Boulder Dasha*. Wystarczy wybrać wersję z długiej listy i grać do upadłego.

Producent: First Star Software
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# Broadsides
# Bitwa morska

Rozkołysanym morzem płynęła Golden Hind, dowodzona przez sir Francisa Drake'a. Podniesione klapy ukazywały grube, groźne lufy armat. Ostry wiatr napinał maksymalnie opuszczone żagle, majtek w bocianim gnieździe kulił się z zimna. Na dole, pod pokładem, marynarze czekali w napięciu, popijając grog. Kapitan zaś nerwowo przechadzał się po kabinie.
— Clemens, widzisz coś? — wrzasnął bosman do wypatrującego oczy majtka.
— Nie, Sir! Wokół ciemno i raczej spokojnie.
Fale wściekle waliły o drewniane burty fregaty. W powietrzu wisiało niebezpieczeństwo. Sir Drake wiedział o tym, znajdował się na wodach francuskich i w każdej chwili mógł zostać zaatakowany. Trwała wojna i jego obowiązkiem było posyłanie francuskich diabłów na dno, ku chwale Królowej.
Siedzący w bocianim gnieździe marynarz drgnął. Coś błysnęło na horyzoncie. Wyciągnął lunetę i zaczął uważnie lustrować ciemności. Już był pewien, to francuska korweta patrolująca te wody. Szybko ześlizgnął się po maszcie, tylko muskając stopami drabinkę.
— Szefie, płynie Francuz! — krzyknął do schowanego za beczką bosmana.
— Dawaj lunetę? Gdzie? Rzeczywiście, widzę ich. Nie powinni umknąć. Poślemy ich do piekła!
Dudniący głos bosmana odbił się echem od ścian i przebijając ostry wiatr wywołał na pokład grupę marynarzy.
— Wszyscy na pokład! Brasować żagle! Obsługa, ładować działa! Kapitanie, mamy ich!
Na pokładzie zaroiło się. Każdy wiedział, co ma robić i po chwili Golden Hind gotowa była do starcia. Francuz zbliżał się szybko.
Oczekujący na rejach marynarze mogli odczytać stylizowany napis biegnący wzdłuż dziobu. Alsace, tak nazywał się statek, z którym mieli stoczyć walkę.

Komenda działowego, szarpnięcie i w kierunku wroga poleciała garść osiemnastofuntowych kul. Prawie jednocześnie wypaliła i Alsace. W ożaglowaniu obu okrętów widać było wielkie wyszarpane dziury. Kule zmiotły jeden maszt Anglika. Statki zaczęły powoli obracać się, by przybrać dogodną pozycję do strzału. W tym momencie wypaliły przednie kanonierki Golden Hind, wyrywając w rufie Francuza dwie dziury stopę nad linią wody.
Przebrasowanie żagli, szybki zwrot i Anglik znów wypalił. Tym razem pozbawił Francuza wszystkich masztów. Pozbawiony napędu statek dryfował przez chwilę, gdy dosięgła go trzecia salwa. Zasiała ona spustoszenie wśród załogi Alsace, a Anglik przygotowywał się już do abordażu. Przytłaczająca większość angielskiej załogi zalała przeciwnika wycinając go w pień. Okręt został zdobyty.
Tak było dawniej, a może być i dziś, jeśli zagrasz w *Broadsides*. Symulacyjno-strategiczna gra pozwala na odwzorowanie morskiej walki z różną dokładnością, zależnie od cierpliwości, umiejętności i upodobań grającego. Dostępne są opcje: strategiczna i zręcznościowa, można też ustawić parametry, takie jak szybkość upływu czasu, rodzaje walczących okrętów, parametry użytkowe załogi itp.

Producent: SSI
Komputery: Atari XL/XE, Commodore

# Bruce Lee

Słynny mistrz Kung-Fu już od dawna jest legendą i jak każda legenda, nie do końca wyjaśnioną. Bazując na sławie i popularności Bruce'a, firma Datasoft stworzyła grę nazwaną jego imieniem. Opowiada ona o przygodach bohatera w podziemiach zamku w Osace. Mieszka w nim latający człowiek-potwór, który zagrabił okolicznym wioskom i miastom mnóstwo złota. Zadaniem Bruce'a jest dotarcie do zagrabionych skarbów i odzyskanie ich, w celu zwrócenia prawowitym właścicielom.
Zamek pozornie składa się z trzech trzypoziomowych pomieszczeń, lecz naprawdę jest inaczej. Kiedy bohater zbierze wszystkie porozwieszane tu lampiony, otwiera się klapa w podłodze w pomieszczeniu środkowym. Otwór prowadzi do podziemnego labiryntu, na końcu którego ma swą kryjówkę wspomniany potwór.
Wędrówka Bruce'a po podziemiach jest pełna niebezpieczeństw. Każdy ruch musi być dokładnie przemyślany. Należy też działać szybko, gdyż sytuacja co chwilę się zmienia. Za naszym bohaterem biegną dwaj wojownicy (słudzy potwora-smoka): wielki i gruby, podobny do niedźwiedzia oraz mały i chudy osobnik, uzbrojony w długi kij. Usiłują oni powstrzymać Bruce'a kopniakami i uderzeniami, lecz celnie trafieni znikają na kilka sekund.

Zamek pełen jest zapadni, zamkniętych drzwi, ruchomych chodników i innych podobnych pułapek. Drzwi otwiera się za pomocą lampionów, porozwieszanych w różnych miejscach. Trzeba jednak wiedzieć, który do czego służy. Przez przejścia przelatują zatrute strzały, ruchome chodniki prowadzą wprost na sterczące ze ściany miecze, a spod stóp wybuchają kłęby dymu. W niektórych pomieszczeniach po podłodze toczą się śmiercionośne kule, pod sufitem zaś latają nie mniej groźne ptaszyska. Jedno z pomieszczeń jest bardzo ważne, gdyż tylko z niego można przejść do jednego z trzech zupełnie innych miejsc zamku.
Zamek nie jest duży, ale bardzo łatwo jest zabłądzić i równie trudno jest znaleźć odpowiednią drogę. W pewnym momencie bohater wychodzi na powierzchnię i znajduje się w tym samym miejscu, w którym rozpoczynał wędrówkę. Jest jednak pewna zmiana, gdyż tym razem sekretne drzwi przy prawym hipopotamie są otwarte. Po ich przejściu Bruce wkracza w następne rejony zamku.
W ostatniej komnacie czeka smok. Kiedy bohater przekracza jej próg, zaczyna on rzucać ognistymi kulami. Bardzo trudno jest ich uniknąć. Na końcu komnaty znajduje się lampion, który otwiera drogę do skarbu, jednocześnie unicestwiając smoka. Bruce staje się jego posiadaczem. Teraz może rozdać pieniądze i kosztowności biednym.
Po krótkim treningu możliwe jest ukończenie gry bez straty życia. Dlatego też dowcipni autorzy „zapętlili" akcję i po zdobyciu skarbu gra rozpoczyna się od początku, lecz jest już dużo trudniejsza. Tak więc nie kończy się ona nigdy, a jest wspaniałą rozrywką nie tylko dla miłośników Bruce'a Lee.

Producent: Datasoft Inc.
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, IBM PC

# Buggy Boy
# Samochodzik

W połowie lat siedemdziesiątych pojawiła się wśród amerykańskiej młodzieży nowa moda. Polegała ona na posiadaniu niewielkiego samochodu, zwanego Buggy. Był on przystosowany do poruszania się zarówno po normalnych drogach, jak i w terenie. Wyposażony był w szerokie koła, kilka wielkich reflektorów, ramy antykapotażowe i kilka innych dodatków, zwykle rzadko spotykanych.
Buggy to dwuosobowe cabrio, rozwijające prędkość do 130 km/h. Służy on głównie do odbywania wyjazdów weekendowych, ale nie tylko.
Z czasem moda na posiadanie tego samochodziku przeniosła się do zachodniej Europy, a nieliczne pojazdy tego typu są spotykane i na naszych drogach.

Ale Buggy to nie tylko moda. Jest to również swego rodzaju hasło, które wiąże właścicieli — miłośników małej motoryzacji. Spotykają się oni często, by wymieniać doświadczenia w udoskonalaniu i rozbudowywaniu swych pojazdów.
Fanatyczni posiadacze mikroskopijnych samochodów terenowo-sportowych organizują także i zawody, które polegają oczywiście na rajdzie swymi Buggy po torze przeszkód.
Ten, kto jeszcze nie posiada Buggy, a chciałby sprawdzić się w prowadzeniu go po trudnych trasach, może poznać smak rajdu grając w *Buggy Boy*, jedną z ostatnich gier firmy Elite.
Do dyspozycji jest pięć torów, spośród których można wybrać jeden. Trasy są kręte i usiane przeszkodami, więc jazda będzie trudna. Wybraną trasę należy pokonać w określonym czasie, przejeżdżając przez ustawione na niej bramki i chorągiewki. Należy uważać na przeszkody w postaci głazów, kłód drzewa, płotów i inne. Niektóre nie są groźne dla samochodu i najechanie na nie, np. na pień, powoduje tylko skok pojazdu w górę. Ale może on się równie dobrze rozbić o kamienie. Skok przez głaz kończy się najczęściej eksplozją Buggy.
Gdy przeszkody znajdują się zbyt blisko siebie, można samochód przechylić tak, by jechał na dwóch bocznych kołach i tym sposobem przecisnąć się między przeszkodami. Ale do przechylenia pojazdu potrzebna jest mała skałka, na którą trzeba najechać jedną stroną.
Na bieżąco można uzyskać informacje o prędkości samochodu, upływającym czasie, wrzuconym biegu, liczbie zdobytych punktów i liczbie pozostałych do minięcia chorągiewek. Specjalna mapka pokazuje, w którym punkcie toru znajduje się Buggy. Ale informacje te są zbędne, akcja jest tak szybka, że nie ma czasu rzucić tam okiem.

Producent: Elite
Komputery: Spectrum, Commodore 64/128

# Captain Blood

Po śmierci Trauhorna cała galaktyka znalazła się w ciężkim położeniu. Zabrakło bowiem istoty, która godziła skłócone społeczeństwa planet. Rozpoczęły się najazdy kosmicznych piratów i Obcych, chcących zawładnąć galaktyką. W rezultacie większość planet została opanowana przez najeźdźców, którzy podporządkowali sobie ich społeczności.

Zupełnie przypadkowo w okolicy tej pojawił się kapitan Blood w swoim nowym krążowniku. Dopiero co uwolnił się z kłopotów, w które wpadł po kłótni z Ijonem Tichym i zamierzał zaszyć się gdzieś w kącie Kosmosu. Nie dane było mu jednak odpocząć. Zrozpaczeni mieszkańcy pierwszej z napotkanych przez Blooda planet byli w tak ciężkim położeniu, że bez wahania postanowił im pomóc.

Teraz Ty wcielasz się w postać nieustraszonego Blooda, by uwolnić galaktykę od plagi najeźdźców. Przed sobą widzisz wnętrze krążownika. Kościstą dłonią możesz wciskać umieszczone na konsoli przyciski, uruchamiając odpowiednie funkcje statku. Kiedy znajdziesz się w pobliżu pierwszej planety, o współrzędnych 170x115, to nie radzę nigdzie odlatywać, gdyż planet jest około pół miliona i trafienie na właściwą jest raczej niemożliwe. A tą właściwą jest mała planeta, na której ukrywa się przywódca najeźdźców.

Wyląduj na planecie używając niewielkiego lądownika. Uważaj, gdyż możesz napotkać automatyczne działa, które zestrzelą lądownik, jeśli będzie on leciał dość wysoko. Właściwy kurs na lądowisko pokazuje umieszczona w środku ekranu kropka. Po wylądowaniu zaczekaj na stwora, który powinien się pojawić. Teraz musisz wydobyć z niego informacje o innych rebeliantach i o współrzędnych planet, na których się oni znajdują. Porozumiewanie się ze stworem możliwe jest za pomocą pisma obrazkowego. Na pewno szybko zorientujesz się, jak posługiwać się translatorem języków. Siatka spiskowców pomoże Ci w dotarciu do przywódcy najeźdźców, lecz wszyscy są bardzo ostrożni w kontaktach z nieznajomymi. Niektóre stwory przed podaniem informacji będą chciały, byś im w czymś pomógł. Najczęściej jest to prośba o zniszczenie jednej z planet lub o przewiezienie go na inną planetę.

Na dotarcie do celu potrzeba co najmniej pół dnia i to przy pomyślnych kontaktach ze stworami. Najlepiej jest regularnie zapisywać na nośniku aktualną sytuację, by powrócić do niej po popełnieniu nieodwracalnego błędu.

Gdy zaplączesz się w dyskusję ze stworem i będzie plótł on bzdury, spróbuj powiedzieć mu: *code information help* — czasem pomaga to w kontakcie i stwór podaje współrzędne planety, na której spotkasz następnego spiskowca.

Producent: Informatique
Komputery: Spectrum 48K, Commodore 64/Amiga, Atari ST

# Cauldron
# Kocioł Czarownicy

Za górami, za lasami, za siedmioma morzami w małej chatce na kurzej łapce żyła sobie czarownica Orfidyna. Było jej dobrze, jak u pana diabła za piecem. Miała przyjaciela — czarownika Pumpkina — Króla Dyń. Mieszkał on w leśnej norze niedaleko chatki. Często się odwiedzali. Pewnego razu Orfidyna pokłóciła się z Pumpkinem, a ten, ze złości, ukradł jej nową miotłę i za nic nie chciał oddać. Orfidyna poprzysięgła mu straszliwą zemstę. Długo się namyślała, aż w starych księgach znalazła przepis na miksturę, która pozbawi Pumpkina czarodziejskiej mocy. Tajemnicza formuła brzmiała: „Weź rogi złotego jelenia, oczy wielkiej ropuchy, ogon jaszczurki, kości olbrzyma i skrzydła nietoperza. Wrzuć to do wielkiego kotła, zetrzyj na proszek i gotuj na ogniu z diabelskiego wulkanu przez całą noc podczas pełni księżyca. Pamiętaj jednak, że kości musisz zebrać do czarodziejskiej skrzyni, a ogień przynieść w kaganku odnalezionym w głębi krypty".

Czarownica wybrała się na poszukiwania. Leciała na starej miotle przez lasy, bory, góry i morza. Po drodze napadały ją straszne stwory i wielkie ptaki, z którymi musiała walczyć tracąc przy tym siły. Ratunek znajdowała w życiodajnych źródełkach. Wiedziała, że składniki do wywaru można znaleźć tylko w głębi ziemi. Zbierała więc rozrzucone klucze do wrót jaskiń, grot i grobowców, uważnie lądując tylko na płaskim terenie.

Na starym cmentarzysku, pełnym duchów, zobaczyła wielką kryptę, weszła do niej. Było tam dwadzieścia osiem komnat. Znalazła w nich kości olbrzyma (których jednak nie mogła zabrać) i nietoperza oraz kaganek. Ruszyła szybko do diabelskiego wulkanu po ogień. Tam spotkała ją niespodzianka — na najniższej półce jaskini znalazła czarodziejską skrzynkę. Uradowana wyszła drugim wyjściem i wróciła do krypty po kości olbrzyma. Do domu miała niedaleko, więc zaniosła tam zdobyte skarby. Zmęczona i wyczerpana, ale zawzięta, ruszyła na dalsze poszukiwania. Leciała nad oceanami, aż dotarła do niewielkiej groty, liczącej tylko jedenaście komnat. Tu znajdowała się ropucha, rogi jelenia i jaszczurka. Miała już wszystko. U kresu sił wróciła do chatki na kurzej łapce.

Wszystkie składniki wrzuciła do kotła, rozpaliła ogień w palenisku i czekała na pełnię księżyca. Nastała upragniona noc. Mamrocząc sobie tylko znane zaklęcia warzyła miksturę, a gdy ta była już gotowa, wzięła dzbanek z płynem i ruszyła do czarownika. Eliksir okazał się skuteczny. Pumpkin zniknął, prysnął jak bańka mydlana, a wiedźma zadowolona z udanej zemsty zabrała miotłę i poleciała do domu.

I można by pomyśleć, że od tej pory nikt już Orfidynie nie zakłócał spokoju i do dziś żyje w swojej małej chatce na kurzej łapce. Może i tak by było gdyby nie jej chciwość. Otóż czarownica zabrała z nory

Pumpkina nie tylko miotłę, ale i szkatułę z klejnotami koronnymi Króla Dyń. Były to kosztowności nieopisanej wprost wartości. Za niewielką ich cząstkę wybudowała sobie wspaniały zamek. Nie dane jednak było jej zbyt długo cieszyć się próżniaczym i spokojnym życiem w swej warowni. Synowie Pumpkina, następcy tronu Króla Dyń i spadkobiercy klejnotów koronnych, przybyli po swoją własność.
O tej właśnie przygodzie opowiada *Cauldron II*. Gra, w której tym razem wcielasz się w rolę młodych Pumpkinów i stajesz się przeciwnikiem Orfidyny.
Trzeba przyznać, że czarownica ma sporo sprytu. Jej zamek pełen jest pułapek i niebezpiecznych strażników przeróżnego autoramentu. Pumpkiniątka stoją więc przed niesłychanie trudnym i niebezpiecznym zadaniem.
W końcu, za którymś razem, jak to zwykle bywa w grach komputerowych, dynie osiągną swój cel. Zemsta zostanie dokonana. Nie łudźcie się jednak, że będzie to koniec krwawej wendety. Nic podobnego, właśnie niedawno ukazała się gra *Cauldron III*, która opowiada o kolejnej wyprawie Orfidyny przeciw dyniowemu plemieniu.
Jak skończy się ten spór? Na ile jeszcze gier starczy zajadłości pumpkinowcom i Orfidynie? Historia uczy, że takie waśnie mogą się ciągnąć przez wiele pokoleń. Tym samym mamy szansę wielokrotnie jeszcze towarzyszyć tym — w sumie całkiem symatycznym — bohaterom w kolejnych grach.

Producent: Palace Software
Komputery: Commodore 64, Spectrum 48K, Amstrad CPC

# Chaos

Na początku był chaos. To znaczy porządek. Dopiero z niego powstały lądy, morza i inne skupienia materii. Ale to chyba nie jest ideą tej gry. Autorzy chcieli nawiązać do czegoś całkiem innego. Chaosem określają oni bowiem bałagan, zagmatwanie, a jest to znaczenie teraźniejsze.
W czym przejawia się ów chaos. Otóż w tym, że ośmiu czarowników walcząc ze sobą nie wiedzą, którego atakować, a którego chwilowo zostawić w spokoju. Próbują więc działać metodycznie: najpierw grupą niszczą jednego, potem drugiego i tak dalej, aż na polu bitwy pozostanie dwóch, którzy walczą ze sobą na śmierć i życie.

Taka taktyka nie jest więc najlepsza, gdyż nikt nie wie, kiedy przyjdzie jego kolej. Robi się więc bałagan, czyli po prostu chaos.
Gra tak zatytułowana pokazuje właśnie podobną walkę. Na polu bitwy znajdować się może od dwóch do ośmiu czarowników, przy czym dowolną ich liczbą może kierować komputer. Pozostali sterowani są przez gracza lub kilku graczy. Każdy z czarowników może przybrać jedną z ośmiu możliwych postaci i wybrać jeden z ośmiu kolorów. Wybór ten ma na celu jedynie późniejszą wygodę w odróżnianiu postaci na planszy, gdyż siły czarowników są równe.
Po dokonaniu wyboru i podaniu imion poszczególnych graczy rozpoczyna się gra. Każdy z uczestników ma swoją kolejkę, w której wykonuje zadane działania. Kolejka podzielona jest na trzy części. Pierwsza z nich to wybór czaru, który będzie użyty w części następnej. Każdy czarownik dysponuje pakietem ok. piętnastu czarów. Ogólnie podzielić je można na czary rzucane i czary powołujące do życia jakąś postać. Wśród czarów rzucanych znajdują się magiczne strzały, uzdrowienia i osłabienia. Za naszą sprawą mogą powstać skorpiony, węże, gnomy, lasy, zamki, może zapłonąć ogień itp. Jedne z czarów służą do wykreowania postaci, która wspomoże czarownika, inne do jego ochrony.
W pierwszej części kolejki należy wybrać jeden z możliwych czarów. Można też uzyskać informacje o jego zasięgu, skuteczności, mocy i podobnych parametrach. Możliwe jest obejrzenie pola walki. Koniec kolejki następuje po wybraniu *continue with game*.
Następują wtedy kolejki wszystkich graczy i rozpoczyna się druga część, która polega na rzucaniu wybranych wcześniej czarów. Rozgrywa się to na polu, po którym porusza się kwadratowy kursor z literą S. Poza polem pokazane jest imię gracza i nazwa czaru, który ma on rzucić. I tak wszyscy po kolei wykorzystują swe zaklęcia.
Trzecia część to przemieszczanie postaci. Po kolei, każdej z nich przypisana jest liczba pól, o którą może się poruszyć. Zwykle możliwy jest ruch o jedno pole, lecz niektóre postacie (np. ptak) przelatują na raz aż sześć pól.
Gdy któraś z postaci znajdzie się w pobliżu wroga, to może walczyć. Obok postaci posiadającej moc strzelania pojawia się celownik, który naprowadza się na tę (lub inną) wrogą postać. Jeżeli żadna z nich nie ma tej mocy, to pozostaje walka wręcz, możliwa do rozpoczęcia po wciśnięciu klawisza w kierunku wrogiej postaci.
Po zakończeniu trzeciej części kolejka rozpoczyna się od nowa i gra trwa dotąd, aż na polu pozostanie jeden czarownik wraz ze swoją drużyną.
Klawisze sterujące kursorem (w wersji na Spectrum), to blok klawiszy Q, W, E, A, D, Z, X, C odpowiednio dla ruchu lewo—góra, góra, prawo—góra, lewo, prawo, lewo—dół, dół i prawo—dół. Wybranie postaci oraz strzał odbywają się po wcisnięciu klawisza S, klawisz K powoduje odwołanie ostatniej decyzji (także uwolnienie kursora od postaci), 0 (zero) zaś — koniec tury.

Producent: Games Workshop
Komputery: Spectrum, Amstrad

# Chuckie Egg

# Jaja

Czy zastanawiałeś się kiedyś jedząc ze smakiem jajko na twardo, że najmniej powodu do zadowolenia z tego faktu mają kury, czyli prawowite właścicielki jaj. Domowe ptactwo mieszkające w kurniku pewnego farmera postanowiło zbuntować się przeciwko tej oczywistej niesprawiedliwości i walczyć o swe prawa. Odtąd ciężkie stało się życie farmera. Gdy tylko pojawi się w kurniku, agresywne ptaki napadają na niego, starając się uniemożliwić mu zbieranie jaj. Każde spotkanie z groźnym drobiem kończy się dla farmera tragicznie, ale nasz Krzemiaczek jest bardzo uparty.
Zadaniem farmera jest zebranie wszystkich jaj znajdujących się na planszy. Po podniesieniu ostatniego z jaj, pojawia się kolejna plansza. Przy okazji można zbierać także ziarno rozsypane tu i ówdzie na grzędach. Daje to dodatkowe punkty, ale nie jest konieczne do przejścia do następnej planszy (etapu).
Najgroźniejszymi przeciwnikami dzielnego farmera są kurczaki. Chodzą one po grzędach kurnika, umieją także wspinać się po drabinach. Nie potrafią natomiast latać i dlatego nie mogą — tak jak to robi farmer — przeskakiwać z grzędy na grzędę. Kurczaki nie grzeszą zbytnią inteligencją. Chodzą zawsze tymi samymi drogami i bynajmniej nie starają się gonić farmera.
W dziewiątym etapie gry pojawia się inny przeciwnik. Z klatki w lewym górnym rogu ekranu uwolniona zostaje hiper-kaczka i rozpoczyna polowanie na farmera. Ta jest zdecydowanie inteligentniejsza niż kurczaki. Nie traci czasu na bezcelowe spacery, ale prostą drogą zmierza do celu. Dla hiper-kaczki nic nie stanowi przeszkody, gdyż potrafi fruwać. Na szczęście nie jest zbyt zwinna. Tak więc farmer może jej uciec, pod warunkiem, że nie da się zapędzić w tak zwany kozi róg, lub nie nadzieje się na kurczaka. Przed kaczką można także schować się, wystarczy że stanie przy samej lewej lub prawej krawędzi ekranu. Z niewiadomych powodów — być może znanych jedynie programiście — kaczka nie jest w stanie tam go złapać i zadowala się jedynie krążeniem w pobliżu.
Zanim jednak będziesz miał okazję zobaczyć hiper-kaczkę w akcji, musisz pokonać osiem plansz. Na każdej przedstawiony jest inny fragment kurnika, a każda następna jest trudniejsza od poprzedniej. Farmer może biegać po wszystkich grzędach, może także skakać i spadać z dowolnej wysokości, byle nie wypaść poza ekran. Taka możliwość pojawia się od drugiego etapu gry. Począwszy natomiast od trzeciego etapu, na planszach pojawiają się windy. Należy z nich korzystać, aby przedostać się na wyższe grzędy.
Na początku gry masz do dyspozycji pięciu farmerów. Za każde 10 000 punktów otrzymujemy w nagrodę dodatkowego farmera. Za każde zebrane jajko otrzymujemy na początku gry 100 punktów, za kupkę

ziarna — 50 punktów. Przejście do poszczególnych etapów premiowane jest kolejno tysiącem, dwoma, trzema, czterema,... tysiącami punktów. Po przejściu ośmiu etapów wracamy do tej samej planszy, masz jednak jednego więcej przeciwnika, groźną hiper-kaczkę. I gra rozpoczyna się w pewnym sensie od początku.
Na koniec jeszcze jedna przydatna informacja. Na niektórych planszach istnieje możliwość przenikania przez mury. Wystarczy ustawić się bardzo blisko muru i... skoczyć w jego kierunku. Nie dotyczy to oczywiście wszystkich murów, tylko tych, o których zapomniał programista.

Producent: Artsoftware A&F Software
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64, Spectrum 48K, Amstrad CPC

# Clown and Balloons
# Klauny i balony

Jeżeli mieszkasz w małym miasteczku to często marzysz o tym, aby wyrwać się w daleki świat i przeżyć rzeczy, o których się filozofom nie śniło. Oto wreszcie los zaczął Ci sprzyjać. Właśnie ukończyłeś 18 lat, a do miasteczka przyjechał cyrk. Te dwa wydarzenia, które pozornie nie mają ze sobą wiele wspólnego, zmieniły Twoje życie. Dyrektor cyrku zaangażował Cię do pracy. To co do tej pory było nierealne — stało się faktem. Przed Tobą podróże i przygody. Jak wiadomo jednak początki zawsze są trudne i wymagają poświęceń.
Pomocnik klauna to zawód, który jest dla Ciebie furtką do świata dorosłych. Twoim zadaniem jest obsługiwanie batutu, na którym klaun wykonuje karkołomne ewolucje. Praca ciężka pod każdym względem: fizycznym, bo zmusza nas do ciągłego biegania po arenie i psychicznym, bo w przypadku, gdy klaun nie spadnie na batut — traci życie. Nasz bezpośredni zwierzchnik podczas wykonywania skoków strąca przesuwające się pod kopułą cyrku baloniki. Ich liczba w szeregu jest ograniczona. Jednak w przypadku nie zachowania kolejności strącania poszczególnych szeregów — od najniższego do najwyższego — liczba balonów może wzrosnąć. Jeżeli klaun upora się ze wszystkimi balonikami w danym szeregu, to otrzymujemy premię. Za prawidłowe odbicie się klauna otrzymujesz 10 punktów. Strącenie balonika: w pierwszym szeregu to 20 punktów (premia 200 punktów), w drugim szeregu — 50

punktów (premia 500 punktów), a w trzecim szeregu — 100 punktów (premia 1000 punktów). Każdorazowo po przekroczeniu kolejnych 1000 punktów otrzymujesz premię w postaci dodatkowego klauna.

Producent: Atari Games
Komputer: Atari XL/XE

# Cobra Stallone

Gra jest bardzo lubiana, gdyż należy do jakże dobrze nam znanego gatunku bij-zabij, co angielskie czasopisma określają mianem *shoot'em up*, czyli po prostu wystrzelaj ich. Tak więc gra polega na wędrówce w prawo i lewo oraz zabijaniu wszystkich spotkanych na swej drodze. Tu następuje drobna rozbieżność, gdyż w wersji na Commodore Cobra idzie tylko w prawo i nie może się cofnąć.
Zadaniem Cobry jest uratowanie pewnej sympatycznej panienki (na Commodore, gdyż na Spectrum jest to gruba kobieta w czarnej sukni) z rąk bandytów. Jest ona wciąż porywana i każdy etap polega na jej uwolnieniu. Początkowo, nie mając żadnej broni, bohater walczy z napotkanymi indywiduami za pomocą własnej głowy, uderzając nią we wszystkie strony. Potem używa znalezionej broni (pistoletu, noży, karabinu) oraz kamizelki kuloodpornej.
W wersji na Spectrum Cobra znajduje dodatkowe uzbrojenie ukryte w kanapkach (hamburgerach). Po ich wzięciu, w prawym dolnym rogu ekranu pojawia się wizerunek podniesionej broni (gdy jest nieuzbrojony, widnieje tam rysunek gołych dłoni i napis Użyj głowy), a zaraz obok duża, żółta kaczka, która powoli znika. Gdy zniknie całkowicie, broń przestaje funkcjonować i trzeba wziąć nową. Natomiast w wersji na Commodore w dole ekranu znajdują się rysunki poszczególnych części uzbrojenia, a obok spora kanapka, która znika wraz z używaniem broni. Różne ich rodzaje zużywają różne ilości kanapki, np. karabin po pięciu strzałach, natomiast pistolet po około dwudziestu.
Biegający w kółko bandyci rzucają nożami, siekierami, strzelają lub po prostu obezwładniają Cobrę. Każde zetknięcie z takim osobnikiem jest śmiertelne, trzeba więc bardzo uważać.
Na Spectrum gra składa się z trzech etapów, rozgrywanych w kółko. Akcja pierwszego etapu toczy się na budowie, wśród plątaniny rur, rumowiska cegieł, beczek, taczek. Etap drugi to spacer po lesie, trzeci zaś rozgrywa się w starej, opuszczonej fabryce. Tu należy uważać, gdyż po zabiciu wszystkich bandytów pojawia się karzeł, rzucający bez ustanku nożami. Należy w odpowiedniej chwili zeskoczyć, przyklęknąć i uderzyć. Porażka oznacza śmierć.

Wersja na Commodore różni się grafiką i muzyką, a także konstrukcją poszczególnych etapów. Jest ich cztery, każdy z nich odbywa się w innej scenerii. Nie ma tu karła, a po przejściu wszystkich etapów gra kończy się.

Producent: Ocean
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Combat School
# Szkoła walki

Wojsko jest szkołą życia, *Combat School* zaś jest szkołą walki. Uczęszczają do niej ci, którzy chcą osiągnąć perfekcję. Gra jest sprawdzianem umiejętności przyszłego żołnierza. Jeśli więc chcesz grać w *Army Moves, Gunship, Platoon* i gry podobne, to najpierw sprawdź się w *Combat School.*

Pole do popisu znajdą tu mistrzowie nieśmiertelnego *Decathlonu*. Teraz jednak i oni będą zadziwieni i zaskoczeni. Niewykluczone, że spuchnie im ręka lub połamią tak niedawno naprawiony joystick. Myślę, że mimo wszystko można zagrać, lecz nie więcej niż raz. Nie radzę używać klawiatury, szczególnie gumowej. Podobno po trzech próbach wypadają z niej przyciski.

Combat School składa się z kilku etapów. Tu niespodzianka: w każdym bierze się udział tylko raz i błąd, czyli nieprzejście jednego z nich powoduje koniec gry.

Pierwszy etap to bieg z przeszkodami. Polega on oczywiście na machaniu joystickiem w lewo i prawo na przemian, bardzo szybko. W żargonie graczy czynność ta nazywa się po prostu *decathlon*. Ale tu będzie potrzebny i przycisk *fire*, do przeskakiwania murków. Niektóre są zbyt wysokie i trzeba przez nie przełazić. Na końcu toru znajduje się pozioma drabina, umieszczona dwa metry nad ziemią. Należy po niej przejść, posługując się tylko rękoma.

Na przebiegnięcie toru przeznaczone jest 300 sekund. Niezmieszczenie się w czasie powoduje koniec gry. Czasem jednak, gdy do mety brakowało już tylko kilka kroków, odbywa się karna runda — podciąganie na drążku. Tu, w określonym czasie, należy podciągnąć się odpowiednią liczbę razy, oczywiście także machając joystickiem.

Kwalifikacja do następnego etapu jest dla początkujących dużym sukcesem. Tutaj joystick nieco odpocznie, gdyż przed rekrutem stoi zadanie zestrzelenia jak największej liczby tarcz (minimum 30) w czasie 30 sekund, powiększonym o zapas czasu z poprzedniej rundy. Tarcze pojawiają się spod ziemi (w grupach po trzy, cztery lub pięć) i momentalnie znikają. Oko strzelającego musi być więc celne, a ręka pewna.

Trzeci etap to bieg przełajowy, po trasie usianej dołami, głazami i innymi przeszkodami. Nagle pojawia się rzeka, po której pływają niebezpieczne kłody drzewa. W połowie drogi można napotkać łódkę (będzie bardzo pomocna). Biegnącego widać z góry, a bieg polega na machaniu joystickiem w górę i dół. Producenci dbają więc o równomierne zniszczenie joysticka.
Teraz rekruta czeka strzelanie do czołgów z broni przeciwpancernej. Znów jest limit czasu i liczba czołgów, które należy zniszczyć, by przejść dalej — do siłowania na rękę.
Mało jest osób, które wygrały z komputerem. Ale teraz czeka etap kluczowy — walka wręcz z instruktorem, który przygotował tę całą mordęgę. Walka jest trudna, lecz możliwa do wygrania.

Producent: Ocean
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Commando

Któż z nas nie widział jednego choćby filmu z serii opowieści o niezwykłych przygodach niezwyciężonych komandosów spod znaku Sylwestra Stallone, czy Arnolda Schwarzeneggera. Ten ostatni odtwarzał m.in. główną rolę w filmie *Commando*, który przewinął się także przez ekrany naszych kin. Popularność tego obrazu sprawiła, że już wkrótce po tym jak rozpoczął się jego marsz po ekranach świata firma Elite zaprezentowała grę komputerową pod tym samym tytułem.
Fabuła gry jest tak samo prosta jak jej filmowe pierwowzory. Zasadą bohaterów jest: zabij, póki sam jeszcze żyjesz, unicestw jak największą liczbę wrogów. Ponieważ filozofia ta mogłaby spotkać się z niezbyt przychylnym przyjęciem, towarzyszy jej zazwyczaj prościutka historyjka mająca usprawiedliwić morale superzabójców z afisza. Zadają oni gwałt najczęściej w obronie swojej rodziny, bądź też społeczeństwa, w którego ideały wierzą.
Tak jest i z bohaterem *Commando*. Ma on przedrzeć się przez silną obronę — system okopów i wałów ziemnych, za którymi kryją się dziesiątki nieprzyjacielskich żołnierzy, wyeliminować ich z walki i tym samym otworzyć sobie drogę do obozu wroga. Wydobyć z niego swoją córkę, zabrać do samolotu i odlecieć razem w siną dal. Jednak fakt, że zadanie w teorii jest proste nie oznacza, że łatwo je wykonać. Wręcz przeciwnie. *Commando* jest jedną z gier zręcznościowych stawiających przed Tobą trudne zadania. Aby je wypełnić, trzeba mieć nie tylko dobry refleks i pewną rękę, ale i dość odporny joystick.
Trudno podać jakąkolwiek radę na ukończenie gry. Z pewnością ważne jest, by nasz bohater ani przez chwilę nie pozostawał w bezruchu. Ponieważ w magazynku jego pistoletu maszynowego nigdy nie brakuje nabojów, nie trzeba ich oszczędzać, serie z niego wciąż muszą siać

naokoło zniszczenie. W chwilach, gdy trzeba przedrzeć się przez wąskie przejście, np. pod mostem, warto użyć granatu — wylatuje on z ręki po nacisnięciu klawisza spacji.
W miarę, jak zbliżasz się do obozu obrona jest coraz silniejsza. Wprawdzie celne strzały z automatu i zbierane podczas walki trofea powodują, że bohaterowi przybywa odporności na pociski wroga, ale nie zawsze to wystarcza. Na ogół trzeba pomęczyć się kilka dni, zanim uda się sforsować chociaż pierwszą strefę walki. Czy jednak warto podejmować ten trud? Trudno powiedzieć. Commando to z pewnością dość zręcznie opracowana gra typu bij-zabij . Komu ten typ rozrywki odpowiada — ten może spróbować.

Producent: Elite
Komputery: Atari XE/XL, Commodore 64/128, Spectrum

# Critical Mass
# Masa krytyczna

Widząc wrogi ornitopter (pojazd z powieści *Diuna* Franka Herberta), Paul Atryda mocniej zacisnął dłonie na sterach swego pojazdu. Chwila skupienia, strzał i wróg roztrzaskał się o skały pustynnej planety Arrakis. To Sardakaurzy w służbie Harkonnenów — pomyślał Paul. Tymczasem Baron Vladimir Harkonnen bardzo łatwo pozbył się swych doskonałych oddziałów, sam ulatując w najdalsze rejony Galaktyki.
Z zamyślenia wyrwał Paula nagły wstrząs ornitoptera. Nic nie dało się już zrobić — pojazd uderzył o szczątki przetwórni przypraw i uległ rozbiciu. Chroniąca Paula tarcza uratowała go przed śmiercią. Jedynym wyjściem był powrót do filtrnamiotu po drugi ornitopter. Młody Atryda wiedział, że znajduje się na terenach zajętych przez czerwie pustynne. Te olbrzymie, żyjące w piasku robaki czyhają na każdą żywą istotę znajdującą się na pustyni i potrafią z bardzo daleka wykryć odgłos kroków człowieka.
W oddali zamajaczył niewyraźny cień filtrnamiotu. Paul podbiegł do niego i w ostatniej chwili zdążył wdrapać się na górę. Zęby rozpędzonego czerwia zamknęły sporą porcję piasku...
Czy potrafisz doprowadzić ornitopter młodego władcy do końca piątej strefy otaczającej reaktor atomowy, pozostawiony przez uciekającego barona Harkonnena? Najpierw jednak sięgnij po książkę Franka Herberta *Diuna*. Co prawda nic ona nie pomoże w ukończeniu gry, lecz lektura jej jest wspaniałym przeżyciem dla każdego miłośnika literatury fantastyczno-naukowej.

Powieść mówi o skomplikowanym systemie rządzenia na planecie Diuna, zwanej też Arrakis. W walce o władzę ścierają się dwa rody — Atrydów i Harkonnenów, przy czym Atrydzi są władcami rdzennymi. Książę Leto Atryda, w następstwie intryg barona Nadimira Harkonnena, został zamordowany, a jego żona Jessica i syn Paul uwięzieni. Przy pomocy rdzennych mieszkańców Arrakis — Fremenów — Jessica i Paul uciekają na pustynię, gdzie, chroniąc się u tubylców, przygotowują odwet.
Powieść *Diuna* to pierwsza (i jedyna przetłumaczona na język polski) część serii. Kolejno po niej następują: *Zbawiciel Diuny, Dzieci Diuny, Bóg — władca Diuny i Heretycy Diuny*. Seria ta należy do najwybitniejszych dzieł światowej literatury fantastyczno-naukowej.
W grze *Critical Mass* (masa krytyczna, prowadząca do wybuchu atomowego) zadaniem Twoim jest przelot ornitopterem przez pięć stref ochronnych, otaczających pozostawiony reaktor. Na końcu piątej strefy znajduje się silnie chroniony reaktor, który trzeba rozbić, by pomyślnie zakończyć misję. Na wykonanie zadania przeznaczone jest 10 minut, po upływie których planeta rozleci się w kawałki. Przeszkodą dla ornitoptera są sterczące wszędzie skały, szczątki pojazdów i urządzeń z przetwórni przypraw oraz wrogie pojazdy. Na ekranie, można znaleźć wskaźniki informujące o energii, kierunku, w którym znajduje się wróg lub filtrnamiot, odległości od końca strefy i liczbie zdobytych punktów. Widoczny jest też zegar, który nieubłaganie odlicza czas.
Manewrowanie ornitopterem nie jest łatwe ze względu na jego dużą bezwładność i słabe pole grawitacyjne Arrakis. Uratowanie planety przed zagładą nie należy do zadań najłatwiejszych, ale na pewno bardzo odpowiedzialnych.

Producent: Durell Software
Komputery: Spectrum, Commodore

# Cyclone
## Cyklon

W *Cyclone* steruje się helikopterem widocznym w rzucie nad ziemią. A zadanie polega na...
... nad Małym Archipelagiem od tygodnia szaleje straszliwy cyklon. Przemieszcza się burząc domy i zabudowania na kolejnych skupiskach wysepek. Wiele ludzi zostało już bez dachu nad głową. W trakcie największej burzy rozbił się mały samolot transportowy. Pilot na szczęście uszedł z życiem, lecz po drodze zgubił pięć pakunków z bardzo ważnym i drogim sprzętem. Z bazy wyrusza na poszukiwania jedyna

osoba zdolna do pilotowania Tajfunu — wielkiego i ciężkiego śmigłowca bojowego. Jego zadaniem jest odnalezienie i dostarczenie do bazy pięciu pakunków oraz uratowanie z wysepek jak największej liczby ludzi...

Sukces *Cyclone* polega między innymi na niesłychanej łatwości, z jaką pilotuje się śmigłowiec. Kierunki w górę i w dół działają jak odpowiednie wychylenia prawdziwego drążka sterowego, tzn.: do siebie — wznoszenie, od siebie — opadanie. Kierunki w prawo i w lewo spełniają rolę sterów poziomych, tzn. następuje obrót maszyny wokół osi wirnika w odpowiednim kierunku. Klawisz strzał służy do otwarcia przepustnicy, a tym samym i lotu w poziomie.

Jako pilot musisz oblecieć wszystkie skupiska wysepek i przeszukać je dokładnie.

Poszukiwane pakunki mają postać małych, sześciennych skrzynek. Po ustawieniu się dokładnie nad nimi (w czym bardzo pomaga cień rzucany przez śmigłowiec), należy ostrożnie zniżyć się nad powierzchnię wyspy. Z helikoptera zostanie wyrzucony hak, który wciągnie skrzynkę na pokład. Niektóre pakunki leżą na plaży wyrzucone przez morze i mogą być schowane za załomem skalnym. Tu pomocny będzie klawisz N, który zmienia kierunek, z którego widać śmigłowiec. Bardzo często będziesz spotykać grupki ludzi machających rozpaczliwie rękoma. Należy zabrać ich na pokład, choć niekoniecznie. Ludzi zabiera się podobnie jak skrzynki.

Należy ciągle uważnie obserwować mapę (klawisz M) w celu zapobieżenia spotkaniu z cyklonem. Mapa obejmuje cały archipelag, złożony z kilku skupisk wysp. Baza znajduje się na wyspie centralnej, nazwanej Base Island. Nad archipelagiem często przelatują zabłąkane samoloty. Należy się ich wystrzegać, gdyż w kolizji można stracić jeden ze śmigłowców, a w bazie jest ich tylko trzy.

Na ekranie, obok kwadratu pokazującego miejsce akcji, są wskaźniki informujące o zapasie paliwa (uzupełniać je można na jednym z kilku umieszczonych na wyspach lotnisk), wysokości nad poziomem morza, prędkości i czasie, jaki pozostał na wykonanie misji. Oprócz tego znajduje się tu wskaźnik siły wiatru z ostrzegaczem o wietrze zbyt dużym, by można było latać, a także kompas, licznik podniesionych pakunków i wskaźnik liczby zapasowych śmigłowców.

Producent: Vortex Software
Komputery: Spectrum, Amstrad

# Dam Busters

Obły brzuch ciężkiego Lancastera rzucał nieznaczny cień na fale Renu. Pomruk silników, tłumiony przez porywisty wiatr, niósł się nisko nad koronami drzew. We wnętrzu bombowca siedmiu ludzi czekało z zapartym tchem, nie patrząc na siebie. Pierwszy pilot drgnął nagle i rzucił ze ściśniętym gardłem:

— Widzę ją!

Trzy twarze pochyliły się jednocześnie do szyby. Przez majową noc widać było jasną strugę rzeki falującą wśród drzew. Daleko przed nimi jaśniał wyraźnie potężny prostokąt muru — tama.

Pilot fachowo skorygował wysokość i kurs. Pierwszy mechanik nieznacznie dotknął dźwigien regulujących moc silników. Bombardier otarł o kombinezon spocone ręce i dokładnie celując zgrał ze sobą dwie plamy reflektorów na drgającej wodzie Renu. Chwycił mocno dźwignie zwalniającą bombę i zamarł wpatrzony w celownik.

Kule artylerii przeciwlotniczej nerwowo zabębniły o kadłub. Wszyscy w środku odruchowo wciągnęli głowy w ramiona. Pociski rozrywały się teraz setkami, miotając wokół grad odłamków. W tej samej chwili tylny strzelec ulokował dwa magazynki u podstaw reflektorów, omiatających pospiesznie ciemne niebo.

Tama rosła i po chwili wypełniała już prawie cały celownik. Gdy jej główki dotknęły pionowych znaczników na celowniku, bombardier stanowczym ruchem pociągnął ściskaną od kilku minut dźwignię. Równocześnie mechanik przesunął do oporu wszystkie dźwignie przepustnic, a pilot wyrwał w górę wszystkimi siłami, ciągnąc w powietrze potężne cielsko bombowca.

Zwolniona bomba poszybowała w stronę tamy. Dotknęła powierzchni wody, odbiła się od niej ze świstem i poleciała dalej. Wykonała jeszcze kilka takich skoków i z całym impetem uderzyła w środek tamy wybuchając i uwalniając tysiące ton wody.

Była noc z 26 na 27 maja 1943 roku. Potężne zwały wody biegły suchym dotąd korytem Renu zalewając i niszcząc zapory wodne, elektrownie, fabryki zbrojeniowe i poważnie naruszając niemieckie nadzieje na zwycięstwo. To był cios w samo serce faszystowskiego imperializmu, wymierzony przez aliantów z ogromną precyzją.

Teraz kolej na Ciebie. Za pośrednictwem gry *Dam Busters* musisz powtórzyć historyczny wyczyn alianckich lotników i zbombardować tamę na Renie. W grze spełniać będziesz rolę całej załogi oraz dowództwa, planując nalot i wykonując główne zadanie.

Po samolocie poruszasz się używając klawiszy Q...U lub 1...7, co zależy od typu komputera. Naciskając pierwszy klawisz na ekranie zobaczysz kabinę pilota ze wskaźnikami wysokości i prędkości, kompasem i sztucznym horyzontem. Klawisz drugi — kabinę przedniego strzelca, która przy bezpośrednim ataku na tamę przemienia się w kabinę bombardiera. Trzeci — luk bombowy, tu ustawiasz celownik oraz otwierasz luk tuż przed bombardowaniem. Klawisz czwarty to kabina tylnego strzelca, piąty — mapa części Europy. Po wciśnięciu szóstego

znajdziesz się w pomieszczeniu pierwszego mechanika, tu ustalasz moc poszczególnych silników, kąty natarcia łopat śmigieł oraz masz możliwość awaryjnego odłączenia palącego się silnika. Natomiast siódmy ukaże Ci pomieszczenie drugiego mechanika. Jako drugi mechanik nadzorujesz sterownik korekcyjny rozkładu mocy silników, klapy i podwozie oraz zużycie paliwa.
Ustalając na mapie położenie krzyżyka, powodujesz ustalenie na kompasie odpowiedniego znacznika pomagającego w nawigacji. Nie leć jednak wprost, lecz wybieraj trasę omijając większe miasta i skupiska artylerii przeciwlotniczej. To zwiększy Twoją szansę szczęśliwego dotarcia do celu.

Producent: U.S. Gold
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad, IBM

# Dan Dare

Kapitan Dan Dare jest bohaterem wielu angielskich komiksów. To typ bohatera, który nie waha się poświęcić nawet własnego życia. Gra firmy Gang of Five przedstawia jedną z jego przygód.
Dziwne zielone monstrum o imieniu Mekon sztucznie zmieniło tor jednego z księżyców Saturna tak, aby nastąpiła kolizja z Ziemią. Na księżycu tym Mekon zbudował bazę, skąd wysyła w kierunku Ziemi pogróżki. Ziemianie są osaczeni — nie mogą interweniować, muszą się mu poddać . Ale w sekrecie przygotowują akcję przeciwko szantażyście. W największej tajemnicy został zbudowany mały statek kosmiczny Anastazja, którym dwuosobowa załoga poleci na księżyc. W skład załogi wchodzi Dan i jego przyjaciel Digby. Zostali oni wyposażeni w najnowocześniejszą broń, lecz wszystko zależy od ich sprawności i szybkości.
Gra rozpoczyna się, gdy Dan i Digby szybują między asteroidami zbliżając się do powierzchni księżyca. Po krótkich poszukiwaniach udaje im się odkryć wejście do ukrytej bazy. Statek ląduje. Dan wychodzi, Digby pozostaje, by przygotować ucieczkę.
Zadaniem Dana jest uruchomienie mechanizmu samozniszczenia księżyca. Potrzebne jest do tego pięć magnetycznych kluczy szyfrowych, ukrytych w różnych miejscach wewnątrz bazy. Wszystkie te klucze należy pojedynczo przenieść do pomieszczenia z mechanizmem samozagłady i szybko uciec z planety. Nie jest to jednak takie łatwe. Baza jest silnie strzeżona przez doborowe oddziały Treenów — doskonale wyszkolonych i uzbrojowych żołnierzy, a także mechanizmy samoobrony — miny, działa i zapadnie. Korzystając z wind Dan Dare może szybciej poruszać się po bazie. Jednak musi umieć je obsługiwać. Kierunek transportu jest wyznaczany przez pokazaną na obudowie

windy strzałkę. Po ustawieniu się na ciemnym słupie za frontową ścianką, należy wcisnąć klawisz odpowiadający kierunkowi jazdy — w dół lub w górę.
Baza składa się z pięciu sektorów. Przejścia między sektorami otwierają się po umieszczaniu w mechanizmie samozagłady kolejnych magnetycznych kluczy. Ostatni klucz uruchamia mechanizm, otwierając wyjście na powierzchnię księżyca. Spotkany po drodze Mekon jest nieszkodliwy, nie można też go zabić.
Dan jest uzbrojowy w szybkostrzelny karabin. Ma też siłową osłonę. Amunicja do karabinu kończy się bardzo szybko, więc każdy strzał powinien być celny. Także moc osłony maleje po każdym trafieniu. Całe szczęście, że w bazie można się dozbroić i uzupełnić energię osłony.
Na wykonanie misji jest przeznaczone pięć godzin (w czasie rzeczywistym). Jednak każda całkowita strata osłony kosztuje Dana 10 minut na przygotowanie następnej. Jednocześnie Dan przenoszony jest do ściśle określonego pomieszczenia, skąd rozpoczyna dalszą drogę.
Po wyjściu na powierzchnię należy szybko odnaleźć statek i salwować się ucieczką. Po chwili planeta rozpada się w szczątki.
*Dan Dare* był przebojem 1987 roku i otrzymał jedną z najwyższych ocen. Producent, zachęcony popularnością gry, już w pierwszej połowie 1988 roku wydał drugą część zatytułowaną *Dan Dare — Mekon's Revenge*. Wykorzystano częściowo wątek kontynuujący pierwszą część. Według niego Mekon zdążył się w ostatniej chwili uratować i teraz szykuje Ziemi kolejną niespodziankę. Znów do akcji staje niezwyciężony Dan, poruszając się tym razem na powietrznym skuterze.
Na specjalne życzenie redakcji miesięcznika Sinclair User powstała skrócona wersja drugiej części gry, czyli *Dan Dare II — Sinclair User Edition*, w której to Dan Dare musi zdobyć ostatni numer tego popularnego miesięcznika, zanim wszystkie zostaną sprzedane. Akcja toczy się w identycznej scenerii, jak druga część, lecz labirynt nie jest tak skomplikowany, gdyż składa się zaledwie z kilku pomieszczeń. Mimo to niektórzy twierdzą, że to wydanie jest trudniejsze od samej drugiej części.

Producent: Gang of Five
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Defender of the Crown
# Obrońca korony

W swoim komputerowym superprzeboju, jakim niewątpliwie stała się ta gra, firma Master Designer Software zachęca nas do przeniesienia się w czasy normandzkiego panowania nad Anglią. Gra rozpoczyna się w roku 1199, w 133 lata po bitwie pod Hastings, gdzie Wilhelm Zdobywca, na czele swoich normandzkich rycerzy, przesądził o losach Anglii na długie stulecia. Normandzcy baronowie i hrabiowie, także po śmierci swego wielkiego króla, utrzymali władzę nad wyspą, bezlitośnie gnębiąc ludność. Nie mogła ona liczyć na pomoc ze strony szlachty, wywodzącej się od saskich earlów i tanów. Rycerze ci byli zbyt skłóceni ze sobą, by efektywnie przeciwstawić się najeźdźcom. Opoką i nadzieją ciemiężonych był król Ryszard. Ale król umarł, zginęła nawet jego korona.

W takiej to sytuacji na scenie pojawiasz się Ty, rycerz, który powrócił z Wyprawy Krzyżowej. Masz możliwość wyboru jednego z czterech wcieleń — możesz przybrać postać Wilfrieda Ivanhoe, Cedrica of Rotherwood, Geofreya Langsworda lub Wolfica the Wild. Każdy z tych saskich rycerzy ma swoje mocne i słabe strony. Musisz zatem przed przystąpieniem do gry wybrać czy wolisz być dobrym rębajłą w bitwie, znakomitym wodzem, czy specjalistą od rycerskich pojedynków w szrankach. Wybór ten, jak się rychło przekonasz, w dużej mierze zdeterminować powinien taktykę gry.

Naszemu bohaterowi sprzyjają okoliczności historyczne. W kraju panuje bezkrólewie i ogólna anarchia. Podobnie jak sascy rycerze, również normandzcy feudałowie nierzadko walczą jeden przeciw drugiemu. W chwili rozpoczęcia gry liczą się czterej z nich: Philip Malvoisin, Reginald Front de Boeuf, Edmund the Grim i Roger Falconbridge. Tajną bronią Sasów jest Robin of Locksley, znany także jako Robin Hood. To on z sherwoodzkiego lasu wspomaga antynormandzki ruch oporu. Gdy tylko zwrócisz się do niego, także i Tobie nie odmówi pomocy.

Walkę o panowanie nad Anglią rozpoczynasz z jednego z czterech zamków północy. Dysponujesz na początek kilkunastoma żołnierzami i niewielkim zapasem gotówki. Będzie się on powiększał w miarę jak Twoja armia zajmować będzie nowe terytoria, z których, za każdym ruchem, ściągać będziesz daninę. Przy zajmowaniu terytoriów bezpańskich liczebność Twojej Armii wzrośnie — okoliczni wasale przyłączą się do niej. Gdy natomiast wkroczysz na terytorium zajęte już przez któregoś z Twoich konkurentów do korony, musisz szykować się do

walki. Uniknąć jej można tylko wówczas, gdy wejdziesz we włości któregoś ze swoich saskich pobratymców — poproś ich o swobodne przejście.

Przed każdym ruchem masz do wyboru liczne możliwości — możesz przesunąć swoją armię, zakupić nowych żołnierzy, wyzwać na turniej przeciwników, wyruszyć na wyprawę dywersyjną przeciwko któremuś z nich. Turniej może przynieść sławę lub niesławę, zysk lub utratę jakiegoś terytorium. Wyprawa dywersyjna w przypadku sukcesu (wygranej w walce na miecze z dwoma strażnikami) pozwoli Ci powiększyć zasobność kiesy. Jeśli jednak ulegniesz i zostaniesz schwytany, to będziesz musiał sam zapłacić okup.

Kierowanie kampanią wojenną jest może najmniej atrakcyjną pod względem efektów graficznych częścią gry, ale z pewnością najbardziej pasjonującą intelektualnie. Przed każdym posunięciem należy dokładnie rozważyć, czy ewentualny atak na terytorium wroga ma szanse powodzenia. Może bowiem okazać się, że w danym momencie najlepiej poczekać z otwarciem kolejnej kampanii na rzecz zakupu nowych żołnierzy, katapult lub zamków. Rycerze mają największą wartość podczas bitwy w otwartym polu, katapulty są niezbędne przy zdobywaniu nowych zamków, budowa własnych twierdz znacznie zwiększa Twoją siłę defensywną. Aby jednak dokonać zakupów trzeba mieć gotówkę, a tej ma się tym więcej, im więcej zdobyło się terytoriów. Brak gotówki, a co za tym idzie mała liczebność armii, źle wróży podczas bitew. Jakąkolwiek taktykę przyjmiesz podczas samego starcia (defensywną, ofensywną czy też opartą na rycerskiej szarży) niewielkie są Twoje szanse, jeśli wróg ma przewagę liczebną.

Czasem jednak napoleońskie twierdzenie: Bóg jest po stronie silniejszych batalionów, nie sprawdza się. Gdy nadarza się okazja i wróg zapędził się daleko od swojego macierzystego zamku, wówczas powodzenie może przynieść śmiała wyprawa na jego siedzibę. Zdobycie jej jest bowiem jednoznaczne z pokonaniem danego przeciwnika i zabraniem mu wszystkich jego włości.

W trakcie gry czekają nas liczne niespodzianki. Zdarza się m.in., że Normanowie porywają jedną z saskich dam — córkę bądź siostrę któregoś z Twoich niepewnych dotąd aliantów. Jeśli ją uratujesz, to Wasz sojusz zostanie przypieczętowany, a Ty skorzystasz na tym podwójnie. Oprócz wzmocnienia siły wojskowej czeka Cię jeszcze inna, całkiem już prywatna nagroda...

Obok tych przyjemnych awantur przeżyć Ci przyjdzie oczywiście także prawdziwe troski. Może się np. zdarzyć, że Twoje włości spustoszy najazd Wikingów, zbuntują się wasale, albo podstępni Normanowie zdradziecko zawładną częścią Twojego złota. Jeśli jednak wykorzystasz wszystkie zawarte tu rady i dotrzesz także do nieodkrytych przez nas tajemnic tej gry, to masz poważne szanse na to, by skroń Twą ozdobiła odnaleziona szczęśliwie korona króla Anglii.

Gra, jak widać z powyższego opisu, nie jest bynajmniej krótka ani prosta. Niewątpliwie jednak jest jedną z najstaranniej opracowanych pod względem graficznym i muzycznym. Łączy przy tym elementy strategiczne ze zręcznościowymi, nie nuży ani przez chwilę. Wówczas,

gdy na ekranie wyświetlona jest mapa (część strategiczna gry) w każdej chwili można odejść od klawiatury, bowiem po wykonaniu swojego posunięcia komputer czeka cierpliwie na Twój ruch.

Producent: Master Designer Softwore
Komputery: Commodore 64/Amiga, Atari ST.

# Dictator
# Dyktator

Zostałeś właśnie mianowany kolejnym, dożywotnim dyktatorem Ritimby. Jest to mała republika bananowa, położona w Ameryce Południowej. Sąsiaduje ona z Leftoto, podobnym państewkiem. Rola dyktatora Ritimby polega na kierowaniu państwem w ten sposób, by utrzymać się jak najdłużej i przelać ze skarbu państwa na swe konto w Szwajcarii jak najwięcej pieniędzy. Nie jest to postawa umoralniająca, lecz ciekawie pokazuje przemiany zachodzące w państwie w wyniku wydawanych rozporządzeń.
Ritimbe zamieszkują: posiadacze ziemscy (*landowners*), chłopi (*peasants*) i żołnierze (*army*). W lasach na granicy z Leftoto egzystują partyzanci (*guerillas*). Organem wykonawczym władzy jest tajna policja (*secret police*). W państwie zaznaczają się wpływy zagraniczne Rosjan (*Russians*) i Amerykanów (*Americans*).
Życie dyktatora podzielone jest na miesiące rządzenia. Każdy miesiąc rozpoczyna się audiencją przedstawiciela jednej z warstw. Prosi on o zgodę na podjęcie przedstawionego działania, sprzyjającego danej warstwie. Dyktator może otrzymać poradę, tzn. informacje o tym, co stanie się ze stanem skarbu państwa, miesięcznymi wydatkami, siłą poszczególnych warstw i popularnością prezydenta po zaakceptowaniu prośby. Po ewentualnym raporcie tajnej policji (kosztuje on 1000 $) i informacji o stanie skarbu państwa, prezydent ma do wyboru jedną z kilku decyzji prezydenckich. Może więc uszczęśliwić jedną z warstw, wszystkie warstwy, wzmocnić swą pozycję lub zwiększyć zasób skarbu państwa. Każda decyzja pociąga za sobą wzrost lub obniżenie wydatków, a także zmianę sił niektórych warstw i popularności samego dyktatora.
Monotonne panowanie jest przerywane wiadomościami i raportami tajnej policji. Raport zawiera informacje o popularności prezydenta-dyktatora u każdej z grup oraz ich sile. Oprócz tego sygnalizowany jest planowany zamach stanu lub rewolucja. Raport nie jest jednak możliwy do uzyskania przy popularności u tajnej policji mniejszej niż 3 jednostki. Rewolucja wybucha, gdy co najmniej dwie warstwy są niezadowolone.

Łączą się wtedy i powstają zbrojnie. Prezydent może poprosić o pomoc grupę, u której ma dużą popularność. O wyniku rewolucji decyduje siła — rebelii i dyktatora. Po stłumieniu powstania można rebeliantów ukarać, lecz jest to raczej niemile widziane.
Przed walką możliwa jest próba ucieczki pieszo przez góry lub kupionym śmigłowcem. Jednak najlepiej jest ... stłumić rewolucję.
Niezadowolenie jednej z grup prowadzi często do próby zamachu stanu. Powodzenie zależy od siły ochrony osobistej i od łutu szczęścia.
Gra kończy się, gdy dyktator opuści Ritimbe żywy lub w trumnie. Podliczane są wtedy miesiące rządzenia i kwota przelana na konto w Szwajcarii. Rezultat 60 punktów można uznać za dobry.

Producent: dk'Tronics
Komputery: Spectrum, Commodore

# Donald Duck
# Kaczor Donald

Donald Duck mieszka sobie w małym miasteczku o jednej tylko ulicy. Po jej lewej stronie znajdują się sklepy, w których można kupić wiele zabawek, takich jak koń na biegunach, zjeżdżalnia czy huśtawka. Donald bardzo lubi odwiedzać te sklepy. Przed wizytą w nich musi jednak zdobyć pieniądze na zakupy. W tym celu musi przejść na prawą stronę uliczki. Tam można otrzymać bardziej lub mniej ciekawą pracę. Zajęcia, jakim oddawać się może Donald są dość urozmaicone. Oferowana mu jest m.in. posada na lotnisku przy pakowaniu bagaży na wózki rozwożące je do samolotów. Aby dobrze zarobić kaczor musi nie tylko szybko przerzucać paczki, lecz także starać się, aby umieścić je we właściwych wagonikach.
Kolejnym miejscem pracy Donalda jest magazyn zabawek. Praca tu wydaje się prosta. Należy tylko, posługując się drabiną, umieszczać poszczególne zabawki na właściwych miejscach, tj. dokładnie przed identycznymi, ustawionymi już na półce. Szkopuł jednak w tym, że magazyn znajduje się przy torze kolejowym. Gdy przejeżdża ekspres, a towar w tym momencie wciąż tkwi na półkach, wówczas ulegnie on zniszczeniu. Dlatego też, pracując w magazynie, ciągle trzeba patrzeć ile zostało nam jeszcze czasu przed przejazdem pociągu, by móc na czas zakryć magazynowe półki specjalną kurtyną.
Jeśli Donaldowi nie spodoba się praca wśród zabawek, to może zamienić ją na pracę w magazynie spożywczym, na rampie, na której rozładowuje się pomidory, melony itd. Warunkiem przyzwoitego zarobku jest umiejętność łapania rzucanych z samochodu owoców i właściwe ich sortowanie.

Kaczor może także podjąć pracę jako zwiadowca, przestawiający zdalnie zwrotnice kolejki tak, by docierała ona do miejsca przeznaczenia.
Gdy już Donald zgromadzi odpowiedni kapitał, może oddać się szałowi zakupów. W sklepach po lewej stronie uliczki nie brakuje niczego. Nie trzeba stać w kolejce, sprzedawca spokojnie pokazuje kolejno wszystko, czym handluje. Słowem — luksus. Na dodatek ceny nie są wygórowane. Gdy kaczor dokona już wyboru, pozostaje tylko zapłacić (komputer cierpliwie podpowiada jak to uczynić), wziąć resztę i opuścić sklep.
Znalazwszy się znów na ulicy Donald rusza wówczas ku torom kolejowym, przekracza je ostrożnie i wchodzi na swój teren zabaw — opuszczony trzypiętrowy budynek. Tam też znajduje swoje zakupy — czasem w miejscu chwilowo dlań niedostępnym. Program umożliwia zmianę miejsca usytuowania przedmiotów w budynku. Można także pozostawić je na dawnych miejscach, a kaczorowi otworzyć drogę do nich poprzez zakup drabiny lub siatki.
*Donald Duck* jest grą nietypową. W zasadzie nie ma konkretnego celu, do którego dążyć miałby nasz bohater. Donald po prostu żyje spokojnie w swojej mieścinie, pracuje, kupuje sobie zabawki i w przeuroczy sposób bawi się nimi.

Producent: Ocean
Komputery: Commodore 64/128, Spectrum 48K/ + /2

# Donkey Kong i Donkey Kong Junior

Za górami i lasami mieszkał sobie król z królową i piękną królewną. Wszyscy byli bardzo szczęśliwi aż do chwili, gdy w ich królestwie pojawił się ogromny i straszliwy goryl. Niszczył wszystko co stanęło mu na drodze, porywał bydło i ludzi. Pewnego dnia zobaczył księżniczkę i w jednej chwili zakochał się w niej. W nocy zakradł się do zamku i uprowadził dziewczynę. Uwięził ją w wysokiej wieży i nie opuszczał nawet na jedną chwilę.
Ze wszystkich stron świata zjeżdżali się książęta i królewicze. I — jak to zwykle bywa w podobnych historiach — żadnemu z nich nie udało się uwolnić pięknej branki,... aż zjawiłeś się Ty.
Musisz wejść na szczyt wieży, ale małpa rzuca do ciebie orzechami kokosowymi i płonącymi maczugami. Ma ich nieograniczony zapas.

Twoją bronią jest spryt i zręczność. Możesz przeskakiwać przez toczące się przedmioty lub uciekać przed nimi. Możesz także skorzystać z młotka do rozbijania orzechów. Zabierasz go podskakując w miejscu, w którym jest on umieszczony. Niestety młotek po chwili znika, nie da się także wejść z nim na drabinę. Bądź wytrwały i odważny, a w nagrodę otrzymasz serce królewny i oczywiście całusa.
Niech Ci się jednak nie wydaje, że jeśli przebędziesz pierwszą planszę, to uwolnisz księżniczkę. Gdy dotrzesz na górę, wielka małpa weźmie dziewczynę i powędruje jeszcze wyżej. Przy każdym etapie skala trudności się zwiększa.
Gra jest bardzo prosta, a przy tym ciekawa. Szczególną uwagę zwracają zabawne efekty dźwiękowe.
Gra doczekała się dalszego ciągu. Historia dzieje się po uwięzieniu goryla. Na pomoc przybywa jego syn, Donkey Kong Junior. Tym razem mały gorylek pokonać musi te wszystkie straszne przeszkody. Sądzę, że mu pomożesz.

Producent: Viertendo
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64, Spectrum 48K, Amstrad CPC, IBM

# Dynamite Dan

Profesor Blitzen z nudów wymyślił grawito-galwano-laserowy dematerializator, który jest w stanie obrócić każdą rzecz w nicość. Plany urządzenia ukrył w swoim laboratorium na wyspie i zamknął w sejfie. Potem rozrzucił ulotki z pogróżkami.
O wszystkim dowiedział się Dynamite Dan, tajny agent pozaziemskich służb wywiadowczych, i wyruszył na odsiecz. Swym niewielkim, ale bardzo szybkim, sterowcem udał się na wyspę, gdzie od razu przystąpił do dzieła. Przycumował sterowiec na szczycie laboratorium i odważnie wkroczył do wnętrza.
Niechlujny i bałaganiarski profesor, nie dbając o swe miejsce pracy, pozwolił, by zalęgły się tam różne dziwne stworzenia. Są one zresztą groźne tylko dla obcych, w tym i Dana. Zwierzątka-mutanty bardzo dobrze czują się w laboratorium i są obecne wszędzie.
Wyspa, na którą przybył Dan, jest w zasadzie niewielkim atolem połączonym specjalną konstrukcją. Każde wpadnięcie do wody kończy się śmiercią. Uratować przed tym może znaleziony zasobnik z tlenem.
W laboratorium wciąż kursuje winda, w górę i dół. Co chwila zatrzymuje się na którymś z pięter. Jej szyb prowadzi aż do wody i spadnięcie szybem może skończyć się śmiercią.
Podczas poszukiwań Dan znajdzie wiele różnych rzeczy. Najważniejsze jest siedem lasek dynamitu, z którymi należy udać się do centralnej

części pracowni i wysadzić drzwi sejfu. Potem tylko skok po teczkę z napisem *Top Secret* i szybka ucieczka sterowcem. Ze wszystkiego najtrudniejszy jest podskok, dlatego podpowiem, że należy odbić się od sprężyny wylatującej ze ściany.
Okazało się jednak, że profesor dostał za małą nauczkę. Już rok później powziął kolejny plan przeciwko ludzkości. W archipelagu siedmiu wysp Arcanum wybudował małe fabryczki, w których dogrywają do płyt z muzyką dźwięki, działające zgubnie na ludzką psychikę.
Tu znów musiał interweniować Dan. Gnany niepomyślnymi wiatrami przybywa na pierwszą z wysp archipelagu i cumuje sterowiec na szczycie drabinki. Jego zadaniem jest znalezienie płyty i umieszczenie jej w szafie grającej. Zostanie odegrany fragment prawdziwej muzyki, co rozpocznie produkcję pełnowartościowych płyt. Często na drodze staną pancerne drzwi bez klucza. Nie trzeba myśleć zbyt długo — należy wysadzić je bombą.
Teraz Dan musi znaleźć kanister z paliwem, by bezpieczenie odlecieć do następnej wyspy. I tu znów to samo, aż przestawi wszystkie siedem fabryk.
Na wysepkach czyhają znów dziwne stworzonka.Tym razem są to już dzieła profesora — małe, latające układy scalone, śrubki, myszy i inne mechaniczne urządzenia. Oprócz tego często pojawia się sam profesor na małym latającym pojeździe, strzelający promieniowaniem porażającym zmysły. Uchronić mogą przed nim okulary, które też znajdują się na wyspach.

Producent: Mirrorsoft
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Eden Blues

Słowo Eden pochodzi od hebrajskiego *edhen*, czyli ogród. Chodzi tu oczywiście o rajski ogród rozkoszy. Akcja gry Eden Blues toczy się jednak w miejscu, które z rajem ma niewiele wspólnego — mianowicie w zakładzie penitencjarnym, czyli (jeśli kto woli) w więzieniu. Jest to w dodatku więzienie, z którego nie da się uciec, gdyż po prostu nie ma z niego wyjścia. Rolę strażników spełniają tu beznamiętne i niezawodne roboty.
Jedynym więźniem tej ponurej budowli jest niejaki Bald Head. Znalazł się on w tym wzorowym zakładzie w okolicznościach dość niejasnych. Niewiele również wiadomo o tym, skąd na terenie więzienia (a ściślej w mieszkaniu, które zajmował niegdyś dyrektor zakładu) znalazła się jego narzeczona, słodka Betsy z Pike.
Faktem jest, że Bald dowiedział się o dziewczynie i postanowił odnaleźć ukochaną. Przed wyruszeniem w drogę musiał jednak zdecydować się na

co postawić: na siłę, wytrzymałość czy intelekt. Najmniej przydatny okazał się intelekt. Myślę jednak, że raczej nie należy brać sobie tego zbytnio do serca.
Bald nie był intelektualistą. Zamknięte drzwi pokonywał w sposób najprostszy, aczkolwiek jedyny skuteczny, kopiąc w nie z całych sił. Musiał się spieszyć, gdyż każda upływająca godzina zmniejszała jego wytrzymałość. Wyczerpanie wytrzymałości, podobnie jak i siły fizycznej, prowadziło nieuchronnie do tragicznej śmierci. Bohater mógł jednak podnosić swą kondycję spożywając odpowiednie potrawy. I tak: dobry obiad wzmagał siłę, butelka wina — wytrzymałość. Rozumu przybywało Baldowi po wypiciu czarnej kawy. Musiał za nią zapłacić monetami, które zbierał chodząc po pustych celach.
Poruszanie się po terenie więzienia nie było łatwe. Bald musiał poznać zwyczaje strażników—robotów. Ci, którzy pilnowali cel, aktywni byli jedynie w nocy. Strażnicy na dziedzińcu groźni byli jedynie w dzień. Najwięcej niemiłych niespodzianek czekało naszego przyjaciela w części mieszkalnej, gdzie ukryta była słodka Betsy. Opadające sufity, lasery, samosterujące miny w każdej chwili mogły zakończyć eskapadę naszego przyjaciela. Czego się jednak nie robi dla miłości.
Bald długo błąkał się po całym więzieniu. W końcu jednak odnalazł swoją Betsy.
W dolnej części ekranu, po lewej jego stronie, znajdują się trzy obrazki symbolizujące: siłę (ręka trzymająca ciężarek), intelekt (głowa) i wytrzymałość (serce). Pod obrazkami widnieją liczby określające aktualną kondycję. Na początku gry masz do dyspozycji siedemdziesiąt punktów i możesz je przeznaczyć na podniesienie wartości wybranych cech. W tym celu ruchami drążka w lewo lub w prawo wybierasz żądaną cechę (rysunek zmienia kolor) i przechylając drążek do siebie przepompowujesz punkty. Najbardziej potrzebna jest ci siła, później wytrzymałość. Intelekt — przynajmniej w tej grze — jest całkowicie zbyteczny.
W dolnej części ekranu odczytać można również, czy jest właśnie noc (księżyc), czy dzień (słońce). Pod spodem wyświetlono liczbę mówiącą o sumie posiadanych pieniędzy, a obok godzinę oznaczoną — jak to zwykli czynić więźniowie liczący dni — kreskami na ścianie. Z prawej strony znajduje się okienko, w którym obserwować możesz co widzi bohater. Pod okienkiem ukazuje się wartość parametru charakteryzującego obserwowany przedmiot.

Producent: ERE
Komputer: Amstrad CPC

# Eidolon

Wszystko zaczęło się ponad 100 lat temu w wiktoriańskiej rezydencji doktora Josefa Vincenta Agona. Człowiek ten był najwybitniejszym znawcą tajemnic ludzkiego umysłu. Wszystko do czego doszedł (robiąc doświadczenia na zwierzętach, a później na ludziach) spisał na kartach pamiętnika. Niestety, kiedy już miał ogłosić swoje rewelacyjne wyniki badań światu, zniknął nie pozostawiwszy po sobie żadnego śladu. Jego wielki dom powoli zarósł zielskiem i tylko od czasu do czasu ptaki zatrzymywały się tam przed odlotem do ciepłych krajów.
Mijały lata i ludzie zapomnieli o doktorze Agonie. Ale był ktoś kto pamiętał czym zajmował się Agon. Był to jego siostrzeniec Atar. Od czasu śmierci wuja bezustannie myślał o kontynuowaniu doświadczeń na ludzkim umyśle. Pomimo swoich pięciu lat w dniu zgonu ekscentrycznego naukowca poprzysiągł, że odnajdzie notes z jego zapiskami. Dziś są osiemnaste urodziny Atara. To dzień, który wyznaczył sobie na wejście do pracowni Agona. Już w drzwiach zaskoczyła chłopca dziwna poświata unosząca się ponad meblami. Krok po kroku posuwał się w głąb pokoju w kierunku biurka. Będąc w odległości około dwóch metrów od niego natknął się na skomplikowaną maszynerię z napisem Eidolon. Nie wiedząc do czego służy, ominął ją i zajrzał do pierwszej szuflady sekretarzyka. Tam ujrzał manuskrypt, czyżby to było to czego szuka? Zapalił świecę i zaczął czytać.
29 kwietnia 1822 roku. Nareszcie udało mi się uruchomić Eidolon. Nad tym aparatem, przeznaczonym do badań ludzkiego umysłu, pracowałem już od dziesięciu lat. Dziś po raz pierwszy wybrałem się w podróż po zakamarkach mózgu. Mając pełen zapas energii wcisnąłem klawisz START i znalazłem się w posępnej pieczarze pełnej zakamarków. Obok mnie przelatywały tajemnicze kule w rozmaitych kolorach (niebieskie, czerwone, złote i zielone). Być może to moje myśli. Nagle spotkałem się oko w oko z trolem. Tak się przestraszyłem, że nawet nie wiem jak wróciłem do laboratorium.
30 kwietnia 1822. To wspaniałe przeżycie. Doszedłem do wniosku, że mieszkańcy tego świata żywią się energią Eidolonu. Tak mi się przynajmniej wydaje, czerpią siłę z moich szarych komórek. Dzieje się tak zawsze po dotknięciu przez nich aparatu — wtedy tracę energię i odnajduję się w pracowni.
7 maja 1822. Stwierdziłem, że kolorowe kule to nośniki energii. Zacząłem badać ich strukturę. Najbardziej niebezpieczne są czerwone. W przypadku zetknięcia się takiej kuli z Eidolonem, maleje jego zapas energii. Jeżeli natomiast uda mi się odrzucić ją w kierunku któregoś z mieszkańców labiryntu, to traci on siły. Jest to efekt krótkotrwały. Monstrum po jakimś czasie odzyskuje moc i ponownie rzuca się na aparat. Zauważyłem również, że złote kule powodują wzrost energii Eidolonu. Trzeba tylko ją schwytać. Najdziwniejsze są zielone. Zmieniają cechy fizyczne potworów. Jest to jednak niebezpieczne. Nigdy nie wiadomo, czy nowo powstałe monstrum nie będzie bardziej groźne niż poprzednie.

Rzeczą najbardziej dla mnie niezrozumiałą jest właściwość kul niebieskich. Po pierwsze zmieniają upływ czasu (w przypadku złapania), a po drugie działają paraliżująco na potwory (po trafieniu). Efekt ten nie trwa długo, ale jest niezwykle cenny w chwili zagrożenia Eidolonu. Mam już trochę doświadczenia w podróżach. Nawet głowa po powrocie mniej mnie boli. Myślę bez przerwy nad problemem, jak zwiększyć energię aparatu, aby móc podróżować przez dłuższy czas. Mam nawet pomysł. Wydaje mi się, że schwytanie kul (poza czerwoną) zwiększa moc urządzenia. Koniecznie muszę to sprawdzić. Wiem już, że rzuty kulami są wysoce energochłonne.

24 maja 1822. Odkryłem jeszcze jednego mieszkańca mózgu. Kiedy rzuciłem w jego kierunku zieloną kulę, to zamienił się w jarzący klejnot w tym kolorze. Zabrałem go do Eidolonu. W laboratorium być może dowiem się do czego służy.

29 maja 1822. Oto nowa niespodzianka. Dziś dojechałem do posągu smoka. Próby dotknięcia go skończyły się fiaskiem. Chroni go błyskająca na czerwono bariera. Na razie nie umiem tego ominąć.

30 maja 1822. Wiem jak złapać czerwoną kulę. Trzeba rzucić w nią drugą czerwoną kulą. Po takim zabiegu zmienia ona swój kolor na złoty i można ją bez obawy zabrać. Kule o takich samych parametrach mocy łączą się ze sobą, przy czym większa energia zawsze pochłania mniejszą. Udało mi się zebrać jeszcze klejnoty w kolorze czerwonym i niebieskim. Chyba już wiem do czego służą. Dziś, gdy ponownie zbliżyłem się do chroniącej smoka czerwonej bariery, razem z nią zniknął klejnot w tym kolorze. Po tym zdarzeniu potwór ożył, a jego atak pozbawił Eidolon energii. Było to tak niespodziewane, że nie wykonałem żadnego ruchu w celu obrony. Znalazłem się w pracowni bez znaku życia. Gdyby nie służba byłoby już po mnie.

1 czerwca 1822. Wymyśliłem taktykę walki ze smokiem. Po prostu rzucałem wszystkimi kulami w różnych kombinacjach. Sam nie wiem, która z kul zabiła monstrum. Po jego śmierci Eidolon przeniósł mnie jeszcze głębiej. Chyba dotarłem do pokładów podświadomości.

7 czerwca 1822. Zauważyłem, że ten obszar mózgu jest jeszcze bardziej skomplikowany niż poprzedni. Wysunąłem tezę, że świat który badam składa się z wielu poziomów. Są one tym bardziej skomplikowane, im głębiej się posuwam. Na straży wejścia do każdego obszaru stoi smok. Nie ma dwóch identycznych smoków. Każdy z nich ma swój słaby punkt i po jego odkryciu ginie. Podejrzewam, że liczba poziomów mózgu przed dotarciem do jego prawdziwego środka wyniesie siedem.

1 lipca 1822. Po ostatniej wizycie długo chorowałem. Wykorzystałem ten czas na remont Eidolonu. Należało mu się to. W malignie wydawało mi się, że przeszedłem siódmy poziom. To co ujrzałem było straszne. Do tej pory trzęsę się na widok wielogłowej bestii, którą zobaczyłem. Ale jestem naukowcem. Wydaje mi się, że tym razem dotrę do tajemnicy, której tak zazdrośnie strzegą smoki. Pomimo faktu, że coraz trudniejsze są dla mnie powroty do laboratorium, wsiadam do Eidolonu. Gdybym nie wrócił, zostawiam pamiętnik. Mam nadzieję, że odnajdzie go Atar. To takie mądre dziecko.

Tak się przedstawia fabuła. Gra się używając klawiatury i joysticka. Na desce rozdzielczej Eidolonu (zaczynając od lewej strony) znajdują się:

- wskaźnik zbliżania się do smoka (C...H),
- wskaźnik ilości posiadanej energi (od — do),
- stoper (aktualnie upływająca minuta),
- licznik czasu pozostającego do przebudzenia smoka w minutach (maks. 7),
- wskaźnik numeru aktualnego poziomu gry (maks. 7),
- cztery wskaźniki kul energii (wskaźnik błyskający pokazuje, który kolor został wybrany),
- wskaźnik liczby klejnotów (pokazuje, które z nich zostały już zebrane przez gracza),
- cztery wskaźniki kierunku, umieszczone wokół stopera (wskazują właściwy kierunek poruszania się Eidolonu).

Mieszkańcami tajemniczego świata podświadomości umysłu ludzkiego są ptak Puffer (łapie kule energii i odrzuca je), mucha Rotofly (niegroźna, ale natrętna), ptak Biter (atakuje bez ostrzeżenia), goblin Grep (bardzo czujny, kiedy coś go przestraszy potrafi być nieobliczalny) i gnom Bottleneck (niebezpieczny przeciwnik, trudny do ominięcia). Na każdym poziomie znajdują się po trzy monstra. Każde z nich broni innego klejnotu. Aby uzyskać więcej punktów, możesz spróbować wziąć klejnot przed zabiciem potwora. Należy postarać się zebrać wszystkie klejnoty przed obudzeniem się smoka. Bariera broniąca dostępu do smoka znika automatycznie w przypadku posiadania odpowiedniego klejnotu. W przeciwnym razie rozbłyska kolorem klejnotu jakiego trzeba użyć do przejścia.

Producent: Lucasfilm
Komputery: Atari, Commodore, Spectrum

# Equinox

Na dalekiej planecie Equinox, gdzie dzień jest ciągle równy nocy, zbudowano kopalnię radioaktywnego uranu. Została ona całkowicie zautomatyzowana, na planecie nie przebywał ani jeden człowiek. W każdym z ośmiu sektorów kopalni wydobywa się i magazynuje uran niezależnie od innych. Po zakończeniu wydobycia zasobniki z urobkiem, odpowiednio przerobionym, są przekazywane do wspólnego magazynu. Co pewien czas przylatuje transporter i zawozi produkt na Ziemię.

Wszystko funkcjonowało sprawnie dopóty, dopóki nie pojawili się Equinici. Te małe stworki, rdzenni mieszkańcy planety, znaleźli w kopalni uranu idealne warunki mieszkalne. Ich obecność unieruchomiła kopalnię w ważnym momencie procesu wydobywczego — tuż przed przekazaniem pojemników do magazynu.

Tu rozpoczyna się misja bojowo-zadaniowego robota o nazwie Paul (maszyny tej samej serii, co Maul), członka Enigma Force. Zadaniem Paula jest przesłanie wszystkich ośmiu zasobników z uranem windą do magazynu. Jest na to określony czas. Po jego upływie promieniowanie zniszczy systemy biologiczne Paula i nie będzie nadziei na uratowanie planety.
Dotarcie do pewnych części labiryntu kopalni jest możliwe za pośrednictwem teleportów. To jednak kosztuje — jedną monetę za przesłanie tam i z powrotem. Gdy pieniążków zabraknie, to jedynym wyjściem jest przetopienie w napotkanym po drodze tyglu jednej z zapasowych powłok.
Zasypane przejścia Paul przekopuje lub udrożnia odpalając dynamit. Przedmioty zamknięte w szafkach wydobywa posługując się wiertarką, a napotkane drzwi otwiera się znalezionym kluczem. Istnieje tylko jeden sposób na przejście każdego sektora. Pomyłka kończy grę, dlatego trzeba uważać i rozsądnie wybierać kolejność czynności pamiętając, że w tej grze nic nie jest bez celu.
Każde zetknięcie z Equinitem zmniejsza energię Paula. Można ją regenerować korzystając z napotkanych akumulatorów. Do unoszenia się w powietrzu potrzebne będą też beczki z paliwem. Znalezione karty z numerami od 1 do 8 umożliwiają dostęp do poszczególnych sektorów kopalni poprzez centralę.
Na koniec sposób na drobne oszustwo. Po znalezieniu w pierwszym sektorze karty z napisem Pete udaj się do pomieszczenia, gdzie zaczynałeś grę i wciśnij naraz klawisze R, N i C będąc w lewym górnym rogu. Robot stanie się nieśmiertelny.

Producent: Mikro—Gen
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Evolution
# Ewolucja

Jakim przemianom podlegały organizmy żyjące, aby w końcu powstał twór tak doskonały, jak człowiek? Odpowiedź częściową i z pewnym przymrużeniem oka daje gra firmy Binary Designs zatytułowana *Evolution*.
Według niej pierwszym etapem ewolucji była ameba. Ten bezkształtny organizm wodny egzystował w stanie ciągłego zagrożenia ze strony innych żyjątek. Tutaj są one przedstawione jako małe kulki, krzyżyki i coś podobnego do jamochłonów. Etapem koniecznym do dalszego rozwijania się jest dla ameby zebranie odpowiedniej ilości specjalnego

pokarmu, pokazanego jako szare kulki. Ameba dysponuje pewną ilością substancji, która pozwala na bezpieczne ominięcie zagrażających jej organizmów, nawet dotykając ich, co zwykle kończy się śmiercią.
Następnym etapem ewolucji jest żaba. Skok trochę dziwny, od pierwotniaka do płaza — kręgowca, lecz to nie jedyna tu niespodzianka. Nasza żaba egzystuje bowiem, podobnie jak ameba, w środowisku wodnym. Potrafi chodzić po dnie w lewo i prawo oraz skakać. Jej zadaniem jest zjedzenie trzech much, latających w toni wodnej. Co do wody, to nie ma wątpliwości, gdyż dookoła pływają ryby. Ryby co chwila opuszczają się na dno zbiornika i kłapiąc paszczami czyhają na żabę. Może ona przeskoczyć je lub, odpowiednio szybko, przejść pod nimi. Musi pilnować też much, gdyż zbliżają się one do dna bardzo rzadko.
Po połknięciu trzech much żaba staje się szczurem. To budzi już mniejsze zdziwienie. Szczur musi, wygryzając sobie drogę pod ziemią, zjeść pięć kawałków wyśmienitego sera szwajcarskiego. Przeszkadzają mu węże, których każde ukąszenie jest śmiertelne. Szczur może w obronie zostawić w korytarzu dziwną małą kupkę, która unicestwi próbującego przejść przez nią węża. Dobrym sposobem jest wygryzanie tuneli łączących się, gdyż węże najczęściej zapętlają się wtedy i przestają gonić szczura.
Następnym etapem rozwoju jest bóbr. Żyje on w pobliżu rzeki. Po jednej stronie rzeki znajduje się jego domek, po drugiej zaś kilka gałęzi, środkiem pływają krokodyle. Bóbr musi przetransportować gałęzie do domku jedna po drugiej, w celu zabezpieczenia jego wejścia. Cała trudność polega więc na ominięciu krokodyli.
Sukces przekształca bobra w goryla. Goryl ma sześć pomarańczy, którymi musi strącić z drzew trzy biegające po nich małpy. Pomarańcze może rzucać pionowo w górę oraz pod kątem. Małpy są bardzo małe i trudno je trafić (mnie się to udało tylko dwa razy). Strącenie trzech małp prowadzi już do powstania człowieka.
Nie jest to człowiek pierwotny. Wyposażony jest bowiem w karabin, z którego strzela do atakujących go ze wszystkich stron istot. Ale to chyba największe w całej grze wypaczenie rzeczywistości.

Producent: Binary Designs
Komputery: Commodore, Atari, IBM PC

# Exolon

Każdy pogromca kosmitów na pewno nie raz próbował samotnego rajdu po planecie Exolon. Celem wyprawy Vitorca jest dojście do 126 planszy i niszczenie po drodze wszystkiego. Pomysł to nie nowy, lecz oprawiony tak, że do dziś wywołuje zdumienie.
Ideę gry można scharakteryzować krótko: zabij wszystko, co przeszkadza, rusza się lub wygląda groźnie. W istocie Exolon polega tylko na wędrówce w prawo przez kolejne ekrany i strzelaniu do wszystkiego. Na początku Vitorc napotyka działko i skałę. Po wystrzeleniu dwóch-samonaprowadzających się rakiet obie przeszkody rozsypują się w kawałki. Na planszy następnej są już cztery przeszkody, też łatwe do pokonania. Dalej czeka działko, teleport i wyłaniający się z podłogi zgniatacz. Na górnej półce leży też dodatkowy magazynek do granatnika. I tak dalej, aż do 126 planszy, kiedy to po krótkiej informacji o zakończeniu misji rozpoczyna się grę od początku.
Po drodze czyha jeszcze wiele niespodzianek. Miny wybuchają po nieostrożnym stąpnięciu, w pojemniczkach zamknięte są chmary zabijających kulek, często spotkać można automatycznie sterowaną rakietę, przed którą nie ma obrony innej niż zniszczenie sterownika. W specjalnych bramach można dozbroić się i zyskać odporność na wybuchające miny. Często atakują samoloty i duże kule, czasem na drodze staje fotonowa zapora, która znika po wystrzeleniu w nią połowy magazynka.
Wszystko to czyni *Exolon* jedną z najpopularniejszych i najbardziej lubianych gier. Oprawa graficzna i dźwiękowa stoi na najwyższym poziomie.

Producent: Hewson Consultants
Komputery: Spectrum, Commodore

# F-15 Strike Eagle

Samolot myśliwski końca XX wieku wart jest miliony. Jednak w sytuacji, gdy nawet kraje III świata fundują sobie supermaszyny bojowe, przewaga w sprzęcie nie zawsze jest oczywista, także w przypadku sił powietrznych Stanów Zjednoczonych. Decyduje zatem człowiek i jego umiejętności.

O tym na ile Twoje predyspozycje są zgodne z tymi, jakie powinien posiadać współczesny pilot myśliwski, możesz przekonać się grając choćby w *Fighter Pilot*. *F-15 Strike Eagle* to jakby kolejny szczebel wtajemniczenia, gra dla tych, którzy już nie raz poznawali tajniki komputerowej symulacji lotu samolotem bojowym.
Maszyna, którą będziesz pilotować w tej zabawie, jest myśliwcem bombardującym nowej generacji, wyposażonym w liczne systemy uzbrojenia, radary, najnowocześniejszy system nawigacji, itp. Większość potrzebnych w trakcie lotu informacji jest wyświetlana bezpośrednio na przedniej szybie samolotu (system HUD). Tam odczytasz m.in. jaka jest prędkość, pułap i linia lotu oraz kąt nachylenia samolotu. Ponadto na szybie pojawiają się celowniki działek, rakiet oraz bomb, oraz dane o tym, jaki aktualnie system jest uaktywniony. Na przykład, komunikat *missile armed* wskazuje na gotowość do odpalenia rakiet. Przednia szyba to również miejsce wyświetlania komunikatów ostrzegawczych.
Myśliwcem sterujesz za pomocą klawiatury i joysticka. Joystick służy do nadawania samolotowi kierunku i strzelania. Z klawiatury wydajesz wszystkie pozostałe rozkazy — aktywizujesz uzbrojenie, ustawiasz obroty silnika, włączasz dopalacz, wypuszczasz klapy. W przypadku wykrycia zbliżających się rakiet przeciwnika możesz także uruchomić systemy obronne, np. możesz spowodować włączenie się przeciwdziałania radarowego i wypuszczenie porcji pasków folii aluminiowej dezorientujących wrogie pociski kierowane radarem. Dodatkowym atutem F-15 jest możliwość uzyskania pełnej widoczności do tyłu, a także znacznego poszerzenia jego pola przez użycie jednego z dwóch radarów.
Gdy już wypróbujesz działanie wszystkich wymienionych wyżej urządzeń możesz przystąpić do wypełniania swej pierwszej misji bojowej. Na wyświetlaczu sytuacji poziomej (HSD) na tablicy rozdzielczej ukazuje się wówczas aktualne położenie samolotu, a także cele misji.
Trasę przelotu do nich zaplanować trzeba tak, by uniknąć spotkań z rakietami przeciwnika. Od czasu do czasu trzeba będzie jednak podjąć walkę, chociażby z wrogimi myśliwcami. Z większej odległości zniszczyć je możesz rakietami Sparrow. Ich wady, konieczności przybliżonego celowania przed odpaleniem, jest pozbawiona rakieta Sidewinder mogąca wyśledzić samolot nadlatujący z dowolnego kierunku. Warto jednak pamiętać o tym, że niektóre z samolotów przeciwnika mają podobne jak F-15 systemy ochronne. Może się zatem zdarzyć, że Twoja rakieta nie dosięgnie celu, a wówczas trzeba będzie użyć działka. W tym momencie przydaje się chyba najbardziej doświadczenie z gry *Fighter Pilot*.
Program *F-15 Strike Eagle* zawiera siedem różnych misji bojowych. Gdy ukończysz z powodzeniem jedną z nich, to możesz wystartować do następnej, jeszcze trudniejszej.

Producent: Microprose
Komputery: Atari XL/XE/ST, Commodore 64/128/Amiga, IBM PC

# Falklands
# Falklandy

Gry strategiczne mają swoich licznych zwolenników i przeciwników. Niemal żadna z nich nie ma rewelacyjnej grafiki, niewiele poszczycić się może atrakcyjną oprawą muzyczną. Każda z nich może być jednak przygodą intelektualną podobną do tej, jaką zapewnia partia szachów rozgrywana przez dobrych graczy.

Gra, napisana w 4 lata po zakończeniu wojny o archipelag Faklandów, nie zalicza się z pewnością do perełek. Warto jednak po nią sięgnąć, zanim przymierzysz się do najtrudniejszych gier strategicznych, takich jak choćby *Great Battles*. Powodzenie w tych grach osiąga się bowiem podobnie dzięki umiejętności przewidywania, koncentracji sił na najważniejszych kierunkach, śmiałości w podejmowaniu decyzji.

Brytyjsko-argentyńska konfrontacja miała miejsce w 1982 roku. Wtedy to wojskowy rząd argentyński zdecydował się, dla uzyskania poparcia społeczeństwa, na zajęcie przemocą spornego archipelagu Falklandów, należącego do tej pory do Wielkiej Brytanii. Premier Margaret Thatcher nie puściła płazem tej zniewagi. Ku wyspom oddalonym od brzegów Anglii o wiele tysięcy kilometrów, ruszyła armada z zaokrętowanymi doborowymi jednostkami lądowymi i samolotami Harrier.

Na arenę wojny falklandzkiej wkraczasz w momencie, gdy flota angielska dopłynęła już do celu. Jako brytyjski admirał musisz w pierwszej kolejności podjąć decyzję cofającą nieco w czasie całą kampanię — wybrać, które z Twoich 13. okrętów będą wspierać ogniem lądowanie, a które załadują na swój pokład zaopatrzenie dla sił inwazyjnych. Więcej zapasów oznacza możliwość dłuższej walki na lądzie, większa siła ognia floty skutecznej pomoże zmagającym się z wrogiem oddziałom desantu.

Kolejna decyzja dotyczy miejsca, w którym postarasz się zdobyć przyczółek. Na szczęście w grze wystarczy zdobyć tylko jedną wyspę, zatem przyczółek też wystarczy jeden. Miejsce nań musisz zatem zdobyć tam, gdzie w miarę łatwo przyjdzie rozwinąć siły i dokonać przełamania w głąb pozycji argentyńskich.

Oddziały, które kolejno lądują na brzegu, to elita armii brytyjskiej: komandosi, oddziały spadochronowe, gwardia, wreszcie czołgi i artyleria. Ich posuwanie się do przodu wspiera ogień dział okrętów i naloty myśliwców bombardujących. Jednak argentyńczycy również nie zamierzają tanio sprzedać swojej skóry. Bronią się zażarcie, a ich lotnictwo nieustannie gnębi Twoje oddziały i flotę.

Trudne warunki w jakich przyszło działać angielskim żołnierzom sprawiają, że zdolności manewrowe Twoich jednostek są minimalne — na okrętach nie było miejsca dla samochodów. Dlatego też oddziały piechoty muszą często sporo przejść nim znajdą się w bezpośrednim kontakcie z wrogiem.

Czołgi i artyleria nie muszą aż tak blisko podchodzić do pozycji przeciwnika, by zmierzyć z nim swe siły. Gdy zatem przychodzi Ci wykonać posunięcie daną jednostką, to możliwość: atak lub przemieszczenie, wybierzesz biorąc pod uwagę, zarówno dystans jaki dzieli Cię od wroga, stosunek sił, a także czy operujesz artylerią, czołgami, czy piechotą. Stosunek sił jest podawany przez cały czas w dole ekranu.
Gdy uda się przełamać pierwsze pozycje wroga, trzeba starać się jak najszybciej zdobywać teren. Czasu do dyspozycji nie masz zbyt wiele — zapasy dla walczących oddziałów wyczerpują się dość szybko. Posiłki w trakcie kampanii otrzymasz tylko raz — w okolicach 10 rundy zmagań na przyczółku wylądują oddziały 5. brygady ze sławnymi Gurkhami.
Czas jest na tyle ważny, że warto uciec się do sztuczki, aby go zaoszczędzić. Otóż, gdy tylko pogoda na to pozwala, każdy Twój atak może być wspierany przez samoloty i działa okrętowe. Ponieważ artyleria pozostaje na ogół w tyle za posuwającymi się szybko oddziałami, czasem zdarza się, że wróg pozostaje już poza jej zasięgiem. Mimo to warto, szczególnie gdy dramatycznie brakuje Ci już czasu, wybrać dla baterii opcję atak. Atak taki oczywiście nie nastąpi, pojawi się komunikat poza zasięgiem . Jednak nawet i w tym przypadku komputer zapyta Cię, czy ma wesprzeć natarcie lotnictwem i działaniami okrętowymi. Nalotu takiego, zgubnego nieraz dla wroga, nie możesz przeprowadzić, gdy nie atakujesz niczego na lądzie. Wspomniana sztuczka powoduje natomiast, że de facto jest to możliwe — niewykonalny szturm lądowy pomaga przeprowadzić groźny dla argentyńczyków nalot.
Gra ma 5 poziomów. Ostatni, jak piszą sami autorzy, przeznaczony jest dla masochistów. Osoba mająca już pewne doświadczenie w grach strategicznych z pierwszymi z nich poradzi sobie z pewnością śpiewająco. Przy odrobinie szczęścia już za drugim razem zobaczyć można na ekranie komunikat mówiący o powrocie Falklandów do Korony Brytyjskiej. Potem jest już z tym coraz trudniej, spróbujcie zresztą sami!

Producent: Lainlan
Komputery: Spectrum, Atari XE/XL/ST, Commodore 64

# Fighter Pilot
# Pilot myśliwca

Współczesny samolot bojowy nie jest zabawką. Aby nim latać i zwyciężać w walce powietrznej, trzeba wykazać się niemałymi umiejętnościami. Dość wymagającymi egzaminatorami są dla potencjalnych pilotów także komputerowe symulatory lotu. Jednym z najpopularniejszych i jednocześnie najatrakcyjniejszych jest program *Fighter Pilot*, symulujący lot samolotem F-15, podstawową maszyną myśliwską sił powietrznych Stanów Zjednoczonych. Wcielając się w postać jej pilota możesz ćwiczyć zarówno lądowanie, akrobacje, jak i walkę powietrzną. Zaraz za planszą tytułową programu na ekranie pojawia się menu. Zanim wybierzesz jedną z możliwości przeczytaj poniższy opis.

**Lądowanie ćwiczebne**

Rozpoczynasz je na wysokości 1700 stóp. Znajdujesz się na południe od pasa startowego, podwozie samolotu jest opuszczone, gotowe do lądowania. Korzystając z informacji podawanych przez ILB (przyrząd kontroli lądowania) i przez komputer pokładowy musisz utrzymać optymalny tor podejścia do lądowania, wytracając jednocześnie prędkość za pomocą drążka i klap. Gdy uda Ci się bezpiecznie dotknąć kołami pasa startowego, nie zapominaj natychmiast zredukować ciągu silnika do zera i włączyć hamulców.

**Lot ćwiczebny**

Rozpoczynasz go startując z tego samego pasa, na którym lądowałeś z południa na północ. Odrywanie się od ziemi rozpocząć można wówczas, gdy samolot osiągnie szybkość 140 mil na godzinę. Gdy już będziesz w powietrzu, nie możesz zapominać o schowaniu podwozia zanim jeszcze osiągniesz szybkość 300 mil na godzinę.

**Walka treningowa**

Twój samolot znajduje się na początku gry na tej samej wysokości co maszyna przeciwnika, lecz dwie mile za nią. Komputer pokładowy może podać wszystkie istotne informacje o przeciwniku. Korzystając z nich doganiasz maszynę wroga i posyłasz w jej kierunku celną serię z działek pokładowych. Wykonanie tego zadania znacznie ułatwia fakt, że samolot przeciwnika nie odpowiada na ataki. Jednak nawet w tej sytuacji nie jest to proste i z pewnością nie powiedzie się przy pierwszej próbie. Pamiętaj tylko, by na początku próby włączyć bojowy styl lotu. Po naciśnięciu klawisza C na środku ekranu ukaże się celownik działek pokładowych.

**Walka powietrzna**

Wybór tej opcji zapewnia moc emocji wynikających z bezpośredniego porównania Twoich sił z umiejętnościami komputerowego przeciwnika. Zadaniem w tej walce jest obrona 4 lotnisk: BASE, TANGO, DELTA i ZULU. Startujesz z pierwszego z nich. Korzystając z radaru oraz komputera pokładowego zbliżasz się do przeciwnika. Jego samolot staje

się widoczny wówczas, gdy zbliżysz się do niego na mniej niż 1 milę przy różnicy wysokości nie większej niż 500 stóp. Ruszasz do walki pamiętając, że wróg tym razem też będzie miał niemałe szanse, zależne zresztą od Twojego wyboru. W odróżnieniu od nowszego symulatora *F-15 Strike Eagle* w programie *Fighter Pilot* możesz posługiwać się tylko jedną bronią — działkami pokładowymi. Na pocieszenie pozostaje fakt, że i przeciwnik nie ma rakiet. Walka myśliwska staje się w tej sytuacji nieco podobna do tej, które toczyły ze sobą samoloty z czasów II wojny światowej.
Wyeliminowanie przeciwnika z walki następuje po 4 trafieniach jego samolotu. Twój F-15 wytrzymuje 3 trafienia. Uszkodzony samolot należy w tej sytuacji wycofać z walki póki jeszcze nie jest za późno. Lądowanie pozwala uzupełnić zapasy paliwa i amunicji oraz dokonać niezbędnych napraw.
Wyżej wymienione podstawowe opcje gry można dodatkowo uatrakcyjnić przez włączenie: lądowania „na ślepo", silnego wiatru oraz przez dobór przeciwnika o wyższych umiejętnościach bojowych. Nie należy jednak decydować się na to zbyt pochopnie — *Fighter Pilot* to i tak dość trudny sprawdzian Twoich umiejętności lotniczych.

Producent: Digital Integration
Komputery: Spectrum 48K/2, Commodore 64/128, Atari XL/XE

# Fairlight

Życie w krainie Fairlight było niegdyś spokojne i piękne. Zielone lasy porastały zbocza gór, trawy rosły na licznych pastwiskach, wszędzie było mnóstwo kwiatów. Ludzie byli weseli i z ufnością patrzyli w przyszłość. Los był jednak niełaskawy dla tej krainy. Mądry król Trep, mieszkający w ogromnym zamku Rectus, zmarł pewnego dnia, nie pozostawiając po sobie żadnego następcy. Zamek, jak i cała kraina Fairlight, zaczął chylić się ku upadkowi. Najgorsze było jednak to, iż Księga Światła, która emanowała ożywcze światło dla wszystkich ludzi, została ukryta przez złego czarnoksiężnika Aparusa. Odtąd wszyscy ludzie stali się osowiali, często się kłócili i łatwiej umierali.
Któregoś dnia Felix siedział przed zamkiem Rectus i zastanawiał się co mógłby zrobić, aby wyrwać Księgę Światła z rąk ponurego czarnoksiężnika. Czy miał jakąkolwiek szansę w potyczce z tym wielkim magiem? Jak należy walczyć z tak potężną i tajemniczą wiedzą? W wyobraźni zobaczył twarze wielu śmiałków, którzy próbowali dostać się do zamku i odzyskać Księgę. Wiedział jednak doskonale, że żaden z nich nigdy nie powrócił. Z pewnością po dziś dzień chodzą mrocznymi korytarzami twierdzy, szukając drogi wiodącej do Księgi Światła i zarazem do wolności. Powiedziane zostało bowiem: Bez tego dzieła, które tajemną moc światła daje, nie odnajdziesz drogi wiodącej na zewnątrz.

Felix nie namyślał się jednak zbyt długo, lecz wyruszył w drogę. Niebezpieczeństwa zdawały się omijać go, aż do chwili gdy stanął u bram zamku. Wiedział doskonale, że teraz żarty skończyły się i przed nim są już tylko same przeszkody. Ponieważ jednak Felix zawsze był nieustępliwy, nie wahał się więc ani chwili. Uchylił lekko drzwi i... jakaś siła wciągnęła go do środka zatrzaskując za nim wrota.
Przed Felixem stoi niełatwe zadanie. Zamek ma wiele pięter. Na każdym znajduje się dużo oddzielnych pomieszczeń, a każde z nich kryje w sobie jakąś niespodziankę, nie zawsze przyjemną. Bohater nasz, uzbrojony w szpadę, może poruszać się we wszystkich czterech kierunkach, a także skakać. Znalezione przedmioty może przesuwać, podnosić, stawiać jedne na drugich. Może też po nich wspiąć się do wysoko położonych okien lub drzwi. W zamku czyhają na niego trole, upiory i zjawy. Może jednak z nimi z powodzeniem walczyć. Uważać musi natomiast na trupy i na wędrujące kielichy (nawet jedna kropla z kielicha może zabić).
Podczas gry należy pamiętać, że Felix może podnieść maksymalnie pięć przedmiotów. Gdy są one szczególnie ciężkie, to nie podniesie więcej niż dwa. Przydatne będą zwłaszcza klucze otwierające kolejne drzwi. Nie należy wzgardzić również przedmiotami użytecznymi w walce: magicznym krzyżem, woreczkiem ze złotem i życiodajnym napojem.
Cel eskapady, Księga Światła, znajduje się w wysokiej wieży, gdzie uwięziony jest również brat Aparusa, Aszparus. Aszparus jest człowiekiem dobrym i uwolnienie go jest konieczne, aby z powodzeniem zakończyć misję. Księga Światła ukryta jest pod znajdującym się w wieży sarkofagiem. Aby się dostać do jego wnętrza, niezbędna jest znaleziona wcześniej korona. Po odnalezieniu księgi uwolnij Aszparusa, nie wyrzucaj jednak jeszcze krzyża i napoju — będą one bronią w razie ataku nieprzyjaciół. Aszparus odbierze Ci Księgę, by czynić nią dobro na całym świecie. A światło z niej uwolnione będzie towarzyszyć Ci w drodze powrotnej do domu.
A oto kilka dobrych rad:

- Za piedestałem i tronem jest ukryte sekretne przejście.
- Na parterze w dużej sali znajduje się przedmiot, bez którego Księga Światła nie ma mocy.
- Gdy będziesz w pokoju z ciałem w trumnie, to zepchnij je w przepaść i zeskocz; nie przejmuj się, że jest wysoko.
- Klepsydra obezwładnia zwierzęta, a także przydaje się czasem do podnoszenia napojów.
- W pomieszczeniu z Aszparusem, zrób tak: wejdź z napojem lub krzyżem, weź klucz, podaj mu księgę. Wówczas Aszparus zamieni się w widmo — walcz z nim — a potem uciekaj główną bramą i już się tylko ciesz.

Producent: The Edge
Komputery: Atari, Amstrad

# Flight Simulation
# Lot samolotem

Z firmą Psion Sofware, pierwszą, którą tworzyła oprogramowanie zarówno użytkowe, jak i rozrywkowe dla Spectrum kojarzy się nieodłącznie nazwa pierwszego symulatora lotu dla tego mikrokomputera — *Flight Simulation*. Nazwy tej nie należy mylić z *Flight Simulator*, dostępnym na Commodore 64/128 oraz IBM.

*Flight Simulation* imituje lot małym, jednosilnikowym samolocikiem sportowym, który jest w stanie wykonać kilka figur akrobacji lotniczej. Przed rozpoczęciem gry istnieje możliwość wybrania miejsca, w którym wkroczymy do akcji. Może być to gdzieś w powietrzu, tuż przed lądowaniem lub przed startem. Teraz następuje pytanie o to, czy ma wiać wiatr. Odpowiadasz wciskając klawisz Y — tak lub N — nie.

Ukazuje się tablica przyrządów i widok z okna kabiny. Można rozpocząć lot. Najpierw rzut oka na mapę. Znajdują się tam dwa lotniska — większe i mniejsze. Większe ma pas długości 2000 stóp i mogą lądować tam nawet wielkie samoloty pasażerskie, mniejsze zaś ma pas startowy długości 700 stóp i jest przeznaczone do przyjmowania samolotów sportowych i turystycznych. Przestrżeń dookoła lotnisk usiana jest jeziorami, pagórkami i górami. Mniej więcej równomiernie rozmieszczone są radiolatarnie, ułatwiające orientację w przestrzeni. Ta, na którą masz namiar, mîga. Namiar zmienia się wciskając kilkakrotnie klawisz B.

Tablica przyrządów zawiera kilka zegarów i wskaźników, w przeznaczeniu których trudno jest się na początku zorientować. Przede wszystkim znajduje się tam radar (koło w centrum tablicy), informujący o położeniu radiolatarni względem samolotu (mała kropka na obwodzie) oraz azymucie dzioba maszyny (liczba w okienku). Dwa zegary z prawej strony to wysokościomierz z dwoma wskazówkami (mała — 1000 stóp, duża — 100 stóp) oraz wariometr, służący do pomiaru prędkości pionowej (najmniejsza działka oznacza 1000 stóp min). Pod wariometrem znajdują się dwa pionowe słupki. Są to wskaźniki poziomu paliwa i mocy silników. Tuż pod radarem, w prostokątnym oknie, są umieszczone trzy wskaźniki. Pierwszy od lewej to symbol namierzanej radiolatarni, drugi — odległość od niej w milach, trzeci zaś mówi o kierunku lotu (w stopniach).

Przyrząd w lewym górnym rogu to ILS, pomocny przy lądowaniu. Podczas zbliżania się do lotniska, w jego okienku pojawia się ciemny prostokąt. Pokazuje on kierunek na początek pasa startowego i powinien znajdować się w centrum ekranu, na przecięciu wyskalowanych osi. Obok ILS'a jest umieszczony prędkościomierz, mierzący w węzłach x10. Poniżej ILS'a znajduje się wskaźnik radarowego pomiaru wysokości. Działa on na wysokości mniejszej niż 1000 stóp i liczy ją nie od poziomu morza, lecz od powierzchni Ziemi.

W lewym dolnym rogu tablicy przyrządów umieszczono informację o stanie podwozia, a obok wskaźnik wychylenia klap. To już wszystkie znajdujące się w samolocie przyrządy, należy dobrze się z nimi zaznajomić.
Jeżeli nie zraziłeś się jeszcze ogromem informacji, na pewno przyda Ci się lista klawiszy sterujących (w Spectrum), gdyż nie myślano wtedy jeszcze o zastosowaniu joysticka.
6–7 — drążek do siebie od siebie, czyli wznoszenie opadanie,
5–8 — drążek w lewo w prawo, czyli odpowiedni skręt (z przechyłem),
Z–X — orczyk w lewo w prawo, czyli odpowiedni zwrot,
0–P — zwiększenie lub zmniejszenie mocy silników,
F–D — otwarcie lub zamknięcie klap,
G — wciągnięcie i wypuszczenie podwozia (zmiana jego stanu),
M — przełączenie na mapę,
B — zmiana namierzanej radiolatarni.

Producent: Psion
Komputery: Spectrum, Amstrad

# Fort Apocalypse

Grupa komandosów, wysłana na terytorium przeciwnika, po wykonaniu odpowiedzialnego i niebezpiecznego zadania schroniła się w starym forcie noszącym nazwę Apocalypse. Twoim zadaniem jest dotarcie do ukrywających się komandosów i przetransportowanie ich do bazy. Masz do dyspozycji znakomicie uzbrojony helikopter. Sterowanie nim odbywa się w sposób najprostszy z możliwych — za pomocą drążka sterowego. Włączenie przycisku *fire*, w chwili gdy śmigłowiec jest skierowany do nas bokiem, powoduje serię z działka pokładowego. W przypadku ustawienia śmigłowca przodem, *fire* powoduje zrzucenie bomby.
W górnej części ekranu znajduje się mapka, dzięki której łatwo możesz zorientować się, w którym miejscu w stosunku do wejścia do fortu znajduje się Twoja maszyna. Możesz także odpowiednio wcześniej (zanim zobaczysz go bezpośrednio) zaobserwować zbliżanie się nieprzyjaciela.
Pierwszą czynnością, jaką winieneś wykonać po rozpoczęciu gry, jest lądowanie w bazie. Zrób to ostrożnie, bo nawet przy tak prostym manewrze może zdarzyć się wypadek. Po wylądowaniu zaczekaj, aż obsługa naziemna zatankuje paliwo do zbiorników Twojej maszyny. Gdy będą już pełne, możesz startować, pamiętając jednak, by przez cały czas gry obserwować stan napełnienia zbiorników, aby w odpowiedniej chwili powrócić do bazy w celu uzupełnienia paliwa.
Wejście do fortu jest zamknięte. Musisz sam je sobie otworzyć. Dokonasz tego za pomocą bomb. Aby jednak bombardowanie było

skuteczne, powinieneś zrzucać bomby z niewielkiej wysokości. Takiej, aby bombardowany obiekt znajdował się na ekranie. Nie będzie to proste, gdyż wejścia do fortu pilnują samobieżne wyrzutnie rakiet i łatwo zostać zestrzelonym. Możemy oczywiście i my zestrzelić wyrzutnię, ale po chwili pojawi się następna. Niebezpieczeństwo czai się także w powietrzu. Atakują śmigłowce nieprzyjaciela.
Jeśli uda Ci się pokonać wejście, to wleć w nie ostrożnie. Poruszanie się po ciasnych korytarzach wielopiętrowego fortu nie należy do zajęć łatwych i przyjemnych. Oprócz tych wszystkich niebezpieczeństw, które czyhały na powierzchni dochodzą jeszcze lasery, pola siłowe, poruszające się segmenty korytarzy i oczywiście niebezpieczeństwo rozbicia się o ścianę przy nieostrożnym ruchu drążkiem.
Jeśli gdzieś dostrzeżesz poruszające się sylwetki ludzi, to spiesz możliwie najszybiej w tym kierunku. Jak będziesz już na miejscu obniż maszynę tak, by mogli oni wskoczyć na pokład. Z uratowanymi komandosami możesz wrócić do bazy, uzupełnić paliwo i ruszyć po następnych.

Producent: U.S. Gold
Komputery: Atari, Commodore 64

# Frank Bruno's Boxing

Ta gra daje nam możliwość przeżycia przyjemności (?) walki bokserskiej bez wystawiania na cel własnego nosa i szczęki. Wszystko to bierze na siebie sam mistrz wagi ciężkiej Frank Bruno. Możemy więc zasiąść spokojnie w fotelu i przystąpić do łamania szczęk i podbijania oczu.
Celem gry jest pokonanie ośmiu przeciwników. Musisz poznać indywidualny styl walki każdego z nich i trzykrotnie położyć go na deski. Pokonanie przeciwnika polega na zredukowaniu jego siły do zera celnymi ciosami. Sam jednak także musisz uważać, gdyż, jeśli to Ty trzykrotnie zostaniesz położony na deski, to będzie koniec gry.
Po zwycięzkiej walce otrzymujesz kod EVBA — *Elite Video Boxing Association*, co w wolnym tłumaczeniu oznacza Stowarzyszenie Video-bokserów Firmy Elite. Kod ten upoważnia cię do walki z kolejnym przeciwnikiem. Należy wpisać kod i przełożyć taśmę z programem na stronę B. Musisz przy tym pamiętać, że w przypadku ponownego korzystania z kodu należy wpisać to samo imię.
Walcząc możesz korzystać z dolnej i górnej gardy, z ciosów prostych i sierpowych, możesz także stosować uniki. Rodzaj ciosów, przed którymi masz się bronić, zależy od tego, czy trzymasz dolną, czy też górną gardę. Jeśli trzymasz górną gardę, wówczas bronisz się przed

ciosami w głowę, jeśli dolną — w tułów. Słynny prawy sierpowy Franka Bruno może zostać wykorzystany jedynie w momencie, gdy zaświeci się sygnalizator KO.
Każdy z ośmiu przeciwników Franka ma nieco inny charakter i sposób walki. Pierwszy z nich, Kanadyjczyk Crusher, jest wielki i ociężały i z tego powodu łatwy do pokonania. Fling Long Chop jest za to mały i szybki. Walczy znakomicie, strzeż się go! Andra Puncheredov to Rosjanin. Porusza się po ringu jak tancerka i bardzo lubi atakować głową. Tribal Trouble ma paskudny charakter i zadaje ciosy z dużą dokładnością. Frenchie robi wrażenie miłego i na pozór unika walki, ale uważaj, bo możesz przez niego zobaczyć gwiazdy. Ravioli Mafiosi zna wszystkie brudne sztuczki i jest gotów w każdej chwili z nich skorzystać. Antipodean Andy jest mistrzem Australii. Peter Perfect jest mistrzem świata i — jak zresztą sugeruje jego nazwisko — jest najcelniejszym bokserem w historii tej dyscypliny sportu.
Gra ma znakomitą grafikę. Efekty dźwiękowe dobrze oddają atmosferę meczu bokserskiego. Rozmaitość charakterów przeciwników gwarantuje znakomitą zabawę na dłuższy czas, to znaczy do momentu, gdy uda nam się pokonać każdego z nich przynajmniej raz.

Producent: Elite
Komputery: Amstrad CPC, Spectrum 48, Commodore

# Frankie Goes to Hollywood

# Kłopoty Franka

Budzisz się w niedzielę rano znudzony, w przygnębiającej atmosferze podmiejskiego zgnuśnienia. Taka jałowa egzystencja nie odpowiada Ci jednak i chciałbyś się od niej uwolnić. Szukasz sposobu na poprawę swego samopoczucia.
Takie problemy ma Frankie, bohater jednej z najgłośniejszych gier, zatytułowanej *Frankie Goes to Hollywood.*
Na osobowość bohatera składają się cztery równorzędne cechy, odpowiadające naturalnym potrzebom człowieka. Symbolizują je cztery rysunki: serce — potrzeby uczuciowe, pocisk — emocjonalne, krzyż — duchowe i plemniki — fizjologiczne. Odzyskanie osobowości polega więc na maksymalnym zaspokojeniu tych potrzeb.
Frankie porusza się po kilkupiętrowym domu na przedmieściu. Oprócz niego żyje tam jeszcze kilka osób, lecz początkowo nie ujawniają oni

swej obecności. W szafkach, lodówkach, na wieszakach i w innych miejscach są ukryte różne przedmioty, które będą bardzo przydatne. Klucz otwiera zamknięte drzwi, ryba i mleko zwiększają siły, dyskietka pozwala zagrać na komputerze, płaszcz chroni przed strzelającą ścianą itp. Po zbliżeniu się do mebla należy wcisnąć klawisz strzał i klawisze góra oraz dół kilka razy na przemian. Powoduje to przeszukanie mebla, o wyniku poszukiwań oznajmia odpowiedni komunikat. Podobnie, używając klawisza góra oraz strzał można używać, wyrzucać oraz podnosić przedmioty.
Frankie porusza się w dwóch stanach — w rzeczywistości i w podświadomości. Granica między nimi jest bardzo płynna i czasem nawet niezauważalna. Przenosząc się do sfery uczuć Frankie zdobywa kolejne przyjemności zaspokajając swe potrzeby. Czyni to grając w różne gry. Czasem pojawia się jakby w przestrzeni, gdzie z góry spadają symbole jego potrzeb. Strzelając z wyciągniętej ręki może pokazać, którą z potrzeb chce teraz zaspokoić.
W domu zdarzy się morderstwo. W pewnym momencie Frankie znajdzie w salonie trupa i będzie musiał znaleźć zabójcę. W każdym z pokoi otrzyma jedną informację typu: pani Black mieszka obok pani White lub pan Brown nie ma czarnego kota i będzie to jedyna pomoc w poszukiwaniach.
Jeśli uda się osiągnąć apogeum wszystkich czterech przyjemności, to nad wykresem ukazującym ich poziom pojawia się napis BANG! Trzeba wtedy znaleźć wyjście z domu i odetchnąć z ulgą, gdyż problem zostanie definitywnie rozwiązany i zakończony.

Producent: Ocean
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Frogger
# Żaby

Jest taka gra, którą znają wszyscy, którzy choć raz widzieli komputer. Jest nią właśnie *Frogger*. Trudno przetłumaczyć ten tytuł na język polski, może znaczyć on równie dobrze żabę, jak i tego, który nią steruje. Z treści gry można jednak domyśleć się, o co chodzi.
Mała żabka musi dostać się do swojej norki. Do przebycia ma drogę, po której jeżdżą bardzo szybko samochody, i rzekę, po której pływają kłody drzewa. Z jakichś powodów nasza żabka nie umie pływać i każde dotknięcie wody jest dla niej śmiertelne. Skacząc po kłodach musi dostać się na przeciwległy brzeg rzeki i szybko wskoczyć do norki. Jeżeli znajduje się w niej mucha, to żaba dostaje w nagrodę pewną liczbę

punktów. Jeżeli po drodze do domu złapie swą zabłąkaną koleżankę, to otrzymuje jeszcze większą premię. Potem zadowolona ukazuje się w wejściu do nory, a jej siostra wyrusza w tę samą drogę. Na rzece znajduje się jeszcze jedna przeszkoda. Są nią pływające kępy trawy połączone po trzy. Zanurzają się one powoli i wynurzają, więc nie wolno przebywać na nich długo.
Oczywiście na przebycie całej drogi jest wyznaczony określony czas, pokazany w kształcie poziomego paska na dole ekranu. Gdy upłynie on całkowicie, żaba ginie.
Gdy wszystkie żaby pomyślnie (lub nie) przekroczą rzekę, wszystko rozpoczyna się od początku. Droga jest tylko trochę trudniejsza — samochody jeżdżą szybciej i częściej, po rzece pływają krokodyle, które pojawiają się też w wejściu do norki, po dróżce pełza wąż. I tak wszystko toczy się w kółko, aż gracz straci wszystkie żaby.
Powstało bardzo dużo wersji tej gry. Na Spectrum mamy do czynienia z trzema takimi grami. Są to: *Frog, Frogger* i *Froggy*, różniące się grafiką i rozwiązaniami szczegółowymi. Na Atari dostępne są dwie wersje: *Frogger* i *Frogger II*. Tu wypada wspomnieć o tej drugiej, gdyż jest to pomysł dalece inny od pierwotnego. Żaba ma bowiem do przepłynięcia rzekę, morze, ocean, morze i znów rzekę w poszukiwaniu punktów i małych białych kulek. Gra jest ciekawym rozwinięciem pierwowzoru. Na Commodore dostępne są również dwie wersje — *Frogger* i *Frog*.

Producent: Rabbit Software (wersja Spectrum)
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, IBM PC

# Fruity Frank
# Owocowy Franek

Tytułowy *Fruity Frank* jest małym krasnoludkiem bardzo lubiącym owoce. Żyje on pod ziemią i tam drąży swe korytarze w poszukiwaniu ulubionych wiśni, bananów i winogron. Nie żywi się jabłkami ani gruszkami, lecz jak się później okaże, są one mu bardzo przydatne.
W sąsiedztwie Franka mieszkają podziemne stwory, które wolą jego niż owoce i wciąż urządzają nań polowania. W obronie Franek może rzucać piłeczką, dzięki której trafiony stworek zamieni się w kupkę piasku. Ale potrzeba czasu na utoczenie nowej piłeczki, więc obrona ta nie jest łatwa.
Jak wiadomo, pod ziemią znajdują się także jabłka i gruszki. Franek nie je ich, lecz może umiejętnie zrzucić je na głowę przechodzącym stworom. Musi jednak uważać, by sam pod nie nie wpadł!

Po zebraniu wszystkich smakowitości z danego obszaru, Franek przenosi się na inny. Jest tu na niego więcej amatorów i są oni dużo sprytniejsi, lecz i smacznych owoców jest dużo więcej.
W ten sposób Fruity Frank toczy swe życie. Kończy się ono wraz z utratą ostatniego istnienia, których na początku gry ma trzy. W miarę postępów w grze, szybkość akcji zwiększa się, a przed rozpoczęciem gry możliwe jest wybranie jednej z prędkości początkowych (wolna, średnia lub szybka).
Gra ma dobrą oprawę graficzną i muzyczną, tak dalece zróżnicowana, że każdej planszy towarzyszy inna melodia.

Producent: Kuma
Komputer: Amstrad

# Garfield

Nigdy nie ufaj uśmiechającemu się kotu. Najczęściej bowiem knuje on coś niedobrego. Spójrz tylko na Garfielda — bywalca londyńskich śmietników i piwnic. Wyraz jego pyska przypomina urodzonego kryminalistę, mimo że kot jest raczej uśmiechnięty.
Dla angielskich dzieci Garfield jest tym, czym dla naszych Bolek i Lolek. Bardzo niewielka część filmów rysunkowych o jego przygodach dotarła do Polski, za pośrednictwem Teleranka. Tak więc Garfield znany jest i u nas, a spotkanie go na ekranie monitora wywołuje wybuch radości.
Bogata, wielokolorową grafika to już standard wydawanych gier. Ale Garfield jest w czołówce. Kot jest czarno-rudy, wysokości ok. 1/3 ekranu i złowieszczo uśmiecha się. Może poruszać się na czterech łapach, jak inne koty, lub na dwóch tylnych. Przybiera wtedy postawę wyprostowaną i może kopać przeszkadzającego mu psa z kłapiącymi uszami. Ale niektóre przejścia w rozległym labiryncie śmietników i piwnic możliwe są do pokonania tylko na czterech łapach.
Miejscem akcji jest dom właściciela kota, ogród, piwnica i miejscowy śmietnik. Umieszczone są tam puszki z jedzeniem, kanapki i inne pożywienie dla Grafielda. Przy odrobinie szczęścia może on również oczyścić talerz, stojący na stole przed jego panem.
Na terenie, po którym porusza się Garfield, porozrzucane są różne przedmioty. Łopatka i wiaderko do zabawy w piasku, klucz francuski, śrubokręt, cegła, to tylko niektóre z nich. Wszystkie one muszą być właściwie użyte na drodze do osiągnięcia celu. Nie wyjawię jednak do czego zmierza kot, gdyż o przyjemność z rozwikłania tego idzie w tej grze.

Producent: The Edge
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari ST, IBM PC

# Ghostbusters
# Łowcy duchów

*Ghostbusters* to tytuł filmu, popularna piosenka pochodząca z tego właśnie filmu i znakomita gra komputerowa.
Jesteś właścicielem dość oryginalnego przedsiębiorstwa. Zajmuje się ono chwytaniem i unieszkodliwianiem duchów. Jak każde przedsięwzięcie może Ci ono przynieść zysk albo, w przypadku niepowodzenia, plajtę. Rozpoczynając grę po raz pierwszy otrzymujesz od banku kredyt w wysokości 10 tysięcy dolarów. Za te pieniądze możesz kupić wyposażenie niezbędne do walki z duchami.
Oszczędność i gospodarność to cecha każdego prawdziwego businesmana. Kupuj więc tylko te przedmioty, które będą Ci niezbędnie potrzebne. Tak więc radzę kupić najtańszy samochód, co najmniej cztery pułapki na duchy i jak najwięcej przynęt. Urządzenia takie jak, na przykład, wykrywacz Marschmollowa, czy wzmacniacz obrazu choć ułatwiają życie, nie są niezbędne. Pułapka za 8 tysięcy to już zupełna strata pieniędzy.
Jeżeli dokonałeś już zakupów, to możesz przystąpić do właściwej gry. Na ekranie ukazuje się plan miasta. Twoja baza znajduje się w pobliżu dolnego lewego rogu planszy. W samym centrum miasta znajduje się Zool, Świątynia Zła. Do tego miejsca zdążają wszystkie duchy. Twój samochód symbolizowany jest przez mały znaczek Ghostbustersów. Możesz nim poruszać za pomocą joysticka.
Obserwuj uważnie planszę. Jeśli któryś z domów zacznie migać, to znaczy, że pojawił się tam duch. Musisz natychmiast tam pojechać. Po drodze możesz spróbować przejechać duszka zdążającego do Zool. Zatrzyma go to na pewien czas. Ustaw samochód przed domem, pochyl drążek sterowy (tak, jakbyś chciał wjechać do środka) i naciśnij *fire*. Na ekranie pojawia się widok z góry na twój samochód jadący po szosie. Jazda trwa tym dłużej, im dłuższą drogę przebyłeś jadąc do celu. Przejechane po drodze duchy pojawiają się przed maską samochodu. Jeśli zaopatrując się kupiłeś specjalną ssawkę do duchów (*Ghost Vacum*), to możesz wessać napotkanego ducha zbliżając się do niego i naciskając *fire*.
Dojeżdżasz na miejsce i znajdujesz się przed budynkiem. Na jego tle unosi się w powietrzu duszek. Z samochodu wysiada dwóch Twoich ludzi z pułapką. Za pomocą drążka sterowego ustawiasz pułapkę w odpowiednim miejscu i naciskasz *fire*. Teraz możesz ustawić pierwszego z Twoich ludzi i znowu naciskasz *fire*. Drugi z Twoich ludzi nie może stać zbyt blisko, gdyż po kolejnym naciśnięciu *fire* obydwaj wystrzelą laserowe promienie, które nie mogą się skrzyżować, gdyż ludzie zginą. Moment włączenia laserów należy tak wybrać, aby fruwający duszek znalazł się pomiędzy promieniami. Kolejne wciśnięcie *fire* to uruchomienie pułapki. Otwiera się ona i wyskakuje z niej paszcza

na długiej sprężynie. Jeśli duch wpadnie w paszczę, zostanie wciągnięty do pułapki. Jeśli jednak otworzysz pułapkę w niewłaściwym momencie, to duch umknie i zabije jednego z Twych ludzi.
Za każdego schwytanego ducha otrzymujesz premię pieniężną. Po akcji pamiętaj żeby sprawdzić, czy nie musisz wracać do bazy po nowych ludzi (możesz stracić obu) lub pułapki. Informacje uzyskujesz naciskając klawisz spacji.
Po mieście wędrują także dwaj niezwykli osobnicy: Klucznik i Odźwierny. Jeśli ci dwaj spotkają się w Zool, to następuje wielki finał gry. Nastąpi to wówczas, gdy magiczna energia określająca zagrożenie siłami Zła urośnie do wartości 10 000. Energia wzrasta w miarę upływu czasu. Każdy z duchów, któremu uda się dotrzeć do Zool, zwiększa tę energię.
Co pewien czas cztery duchy spotykają się w jednym z domów i zamieniają się w demona o imieniu *Marschmallow*. Jeśli w swoim wyposażeniu posiadasz urządzenie do wykrywania demonów, to dom na mapie robi się biały i ukazuje się napis: *Marschmallow Alert*. Musisz wówczas niezwłocznie postawić przynętę. Duchy kierują się do miejsca, w którym położyłeś przynętę, i tam je łapiesz. Otrzymujesz za to wysoką premię. Jeśli nie dostrzeżesz niebezpieczeństwa w porę lub też nie posiadasz przynęty, to Marschmallow zniszczy dom, a Ty zapłacisz karę.
Tuż przed osiągnięciem przez magiczną energię wartości 10 000, należy pojechać do bazy i zabrać nowych ludzi, bo potrzebni będą wszyscy. Gdy energia osiągnie wartość 10 000, a Klucznik i Odźwierny spotkają się w Zool, nadchodzi moment podsumowania. Jeśli masz na koncie mniej pieniędzy niż na początku gry, to przegrałeś. Jeśli jednak podwyższyłeś stan swego posiadania, to otrzymujesz nowy numer konta, ale wcześniej stajesz przed dodatkowym zadaniem. Jedziesz do Zool. Dostępu do budynku broni sam Marschmallow. Jeśli dwóm z twoich ludzi uda się przebiec pomiędzy nogami Marschmallowa, to otrzymasz specjalną premię.
W następnych grach będziesz mógł korzystać z pieniędzy zdobytych wcześniej. Wystarczy podać jedynie numer swojego konta i imię (w tym samym brzmieniu co w grze poprzedniej). Tajemnica tkwi w tym, że numer konta zawiera zakodowaną sumę pieniędzy, a także imię gracza.

Producent: Mastertronic
Komputery: Atari XL/XE, Spectrum 48K, Commodore 64, Amstrad CPC

# Ghosts'n Goblins

W bardzo dawnych czasach, których nie pamiętają najstarsi ludzie, pewien rycerz wybrał się wraz ze swą damą serca na przechadzkę. Długo spacerowali po łące przyległej do wielkiego i ciemnego lasu, aż wreszcie zatrzymali się w cieniu drzew, by chwilę odpocząć. Nagle skądś nadleciał olbrzymi potwór i porwał księżniczkę, unosząc ją w przestworza. Przerażony rycerz czym prędzej założył zbroję i podążył w kierunku, w którym oddalił się smok. Przeprawa przez las była trudna, lecz to był najprostszy odcinek drogi.
Za lasem był cmentarz, gdzie spod ziemi wychodziły upiory i latały złowieszcze ptaki. Mogą one poważnie zagrozić życiu rycerza, niszcząc mu zbroję. Dalej musiał iść więc bez ochrony, lecz za to z mężnym sercem. Nasz bohater zauważył, że niektóre z atakujących go goblinów dźwigają gliniany dzban. Po trafieniu potworek wypuszcza dzban, a z niego wypada broń (miecz, dzida) lub wybuchające kamienie, które mogą uzbroić rycerza.
Za cmentarzem był lasek, na końcu którego znajdowały się wrota do lodowego zamku. Najpierw jednak trzeba było przepłynąć na tratwie trującą rzeczkę i przeskoczyć kilka rozpadlin. Przy bramie czekał wielki potwór, podobny do Godzilli, lecz trafiony dziesięć razy zamienił się w dym, który rozwiał się szybko.
W pałacu rycerz musiał, skacząc po platformach, dostać się do zjeżdżającej w dół windy i zjechać nią do głównej komnaty, gdyż wszędzie płynęła woda. Udało mu się to, acz nie bez trudności.
Po drodze bohater zerwał kilka kwiatów, które wzmocniły go i napełniły otuchą jego serce. Wyruszył więc w dalszą drogę bez odpoczynku, cały promieniujący nadzieją i miłością.
Za pałacem stał opuszczony dom, oczywiście zamieszkały przez duchy. Przejście obok niego nie było łatwe. W ten sposób nasz bohater dostał się do starego zamku, gdzie krążyły ogry i latały kruki. Przejście korytarzami, po wielu drabinkach, było dosyć trudne, a zamek tak duży, że łatwo w nim zabłądzić. Rycerz i z tym sobie poradził. Po drodze znalazł zbroję, lecz niestety zaraz znów ją stracił. Wiedział, że musi być ostrożny, gdyż bez osłony jest jeszcze bardziej wystawiony na niebezpieczeństwo i każdy błąd spowoduje, że zostanie po nim kupka kości.
Po opuszczeniu zamku rycerz trafił na bagna , gdzie musiał poruszać się za pomocą wind i uważać, aby z nich nie wypaść. Z wielkim trudem pokonał tę przeszkodę i trafił do katakumb. Tu zewsząd atakowały go nietoperze, ogry i gobliny. Na końcu katakumb wreszcie ujrzał swą księżniczkę zamkniętą w klatce i pilnowaną przez smoka, który natychmiast rzucił się do ataku. Rycerz nie czekał. Po długiej i ciężkiej walce smok legł nieżywy, rycerz zaś uwolnił piękną damę i oboje szybko udali się z powrotem do domu.

Producent: Elite
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Gladiator

Urodziłem się w Rzymie, w domu bogatego patrycjusza jako niewolnik. Byłem chłopcem leniwym, ale silnym i zręcznym. Mój pan, nie mając ze mnie pożytku, sprzedał mnie do szkoły gladiatorów w Pompejach. Dwa lata codziennych, wyczerpujących treningów pozwoliły mi wreszcie wyjść na arenę i zmierzyć się z pierwszym prawdziwym przeciwnikiem. Przeceniłem jednak swoje siły, a nie doceniłem przeciwnika. Zostałem raniony tak ciężko, że ledwo uszedłem z życiem.

Od tego czasu moje treningi stały się dłuższe i staranniejsze. W końcu udało mi się powrócić na arenę i niedługo potem odniosłem pierwsze zwycięstwo. Za nim przyszło następne i ani się obejrzałem, jak zostałem mistrzem Kampanii.

Powróciłem do Rzymu, na tamtejszą arenę. Stałem się ulubieńcem władcy, który obdarzył mnie wolnością. Nie mogłem jednak opuścić areny. Miałem zbyt wielu wrogów, którzy zniszczyliby mnie, gdybym powrócił do normalnego życia. Byłem więc skazany na walkę do końca, aż któryś z przeciwników okaże się lepszy. Jak dotąd, nikomu nie udało się mnie pokonać. Może Ty pokusisz się spróbować?

Do wyboru masz czterdzieści rodzajów broni: tarcze, miecze, włócznie, siekiery, widły, sieci, ciężarki, sztylety i inne. Możesz wybrać trzy, w tym jeden sztylet. Ja nie będę zmieniał broni aż mnie pokonasz. Lecz nie łudź się — władca zawsze ułaskawi swego ulubieńca, pozwalając mu stanąć do walki powtórnie. Natomiast Ty zostaniesz zawsze skazany na śmierć. Podczas walki możesz uderzyć bronią, zasłaniać się, a także rzucać nią. Walczymy tak długo, aż jeden z nas powali drugiego na piasek areny, zagrażając jego życiu. Wtedy o jego losie zadecyduje palec Cesarza. Wycelowany w górę ułaskawi go, w dół zaś — skaże na śmierć. Życzę Ci powodzenia, lecz nie wierzę, byś zdołał zająć moje miejsce.

Gra *Gladiator* firmy Domark jest prawdziwą nowością wśród gier o tematyce walki. Walka może toczyć się przeciwko zawodnikowi sterowanemu przez komputer, a także przez drugiego człowieka. W takim przypadku walka odbywa się w innej scenerii, w lasku, gdyż pojedynki są w Rzymie zabronione.

Ciekawie rozwiązano problem sterowania postaciami. Ruch joysticka w prawo lub wciśnięcie odpowiedniego klawisza nie powoduje wcale kroku naprzód, lecz krok w bok (z punktu widzenia gracza — w górę). Podobnie, aby wykonać krok naprzód, trzeba poruszyć joystickiem w górę. Zadawanie ciosów sterowane jest przyciskiem *fire*, a zwroty ciałem wykonuje się za pomocą kierunków pośrednich. Istnieje jeszcze jedna tajemnica. Są to czynności takie jak rzucanie bronią i podnoszenie, rozpostarcie sieci itp. Jest ich w sumie sześć i wykonywane są po dwukrotnym wciśnięciu przycisku *fire*.

Producent: Domark
Komputery: Spectrum, Amstrad

# The Goonies
# Postrzeleńcy

Ostatni dzień wśród przyjaciół. Jutro klucze od naszego domu przejmie nowy właściciel. Koledzy namawiają, by po raz ostatni urządzić wspaniałą zabawę. Brak jednak sprecyzowanych pomysłów. Idziemy więc na strych, gdzie od wielu lat nikt nie zaglądał. Rozpoczyna się wspaniała zabawa wśród starych rupieci. W trakcie gonitwy Micky stłukł obraz, zza którego wyłoniła się stara, zniszczona mapa z zaznaczonym miejscem ukrycia skarbu. Okolica bardzo przypominała tereny przylegające do naszej plaży. Postanowiliśmy wybrać się tam. Starszy brat próbował nas zatrzymać, lecz przywiązanie go do krzesła opóźniło pościg.

W pobliżu plaży stoi stary budynek, w którym kiedyś mieściła się restauracja. Po wejściu do środka okazało się, że jest to kryjówka szajki przestępców — mamusi i dwóch synalków, posiadających ukrytą drukarnię fałszywych pieniędzy. Na dodatek w pobliżu budynku pojawił się brat z dwiema koleżankami. Co robić? Świadomość ostatniego dnia z najlepszymi kumplami przeważyła szalę. Nawet brat zdecydował się pójść z nami. Postanowiliśmy bowiem przechytrzyć bandytów i znaleźć ukryte wejście prowadzące do skarbu piratów.

W tym momencie, za pośrednictwem gry *Goonies*, możesz pomóc grupie przyjaciół w pomyślnym dotarciu do skarbu. W filmie Stevena Spielberga wszystko skończyło się szczęśliwie, a cudem uratowane resztki skarbu pozwoliły spłacić długi i odzyskać dom.

Gra jest podzielona na osiem plansz, które należy przejść, sterując dwójką spośród sześciu przyjaciół. Sterować może nimi jedna bądź dwie osoby, jednak trudniej jest grać w pojedynkę, gdyż nie można poruszać obiema postaciami naraz.

Pierwsza plansza to wnętrze starej restauracji. Jeden z graczy wchodzi po podstawionym krześle na najwyższe piętro i uruchamia drukarnię pieniędzy. Zaaferowana sypiącymi się banknotami mamuśka wybiega z budynku i łapie pieniądze. Wtedy drugi gracz schodzi na dół i rozbija stojącą przy kominku butlę z płynem. Ściekający płyn odkrywa wejście do podziemi, gdzie chowa się drugi gracz. Wtedy pierwszy powinien jak najszybciej zejść na dół (drukarnia wyłączy się automatycznie) i także ukryć się w podziemiach. Obaj powinni teraz podążyć korytarzem, by przejść do następnej planszy.

Tam czeka na nich dziwne urządzenie — pułapka, których wiele pozostawili piraci na drodze do swego skarbu. Nie zdradzając wszystkich tajemnic powiem tylko, że płynąc na beczce po bajorku powinno się przebierać nogami w kierunku przeciwnym do zamierzonego kierunku ruchu. Jedna z postaci powinna zagrać na fortepianie melodię, która odsłoni tajemne wejście do pomieszczenia z kluczem. Uwaga na nietoperza!

Trzecia plansza to podziemna sieć rur pod łaźnią miejską. Skomplikowany układ zaworów pozwala po dłuższym treningu na skierowanie podwójnego ciśnienia do rury zasłaniającej wejście. Rura pęka i można przejść do następnej planszy.
Na czwartej planszy przyjaciele napotkają swoiste perpetum mobile — toczącą się kulę, która uderza w dzwon wywołując z podziemi chmarę nietoperzy. Potem jest windowana na górę i toczy się na nowo. Odpowiednio otwierając i zamykając zapadnię należy trzykrotnie skierować ją na zasłonięte deskami przejście. Po trzecim uderzeniu przejście stanie otworem.
Na piątej planszy czeka ogromna czaszka. Gdy wchodzi się do jej oka, wychodzi się z ust, do drugiego oka — wychodzi się całkiem gdzie indziej. W dodatku wszędzie bajorka. Lata też ptak znoszący jajka. Aby opuścić tę planszę, należy ustawić jajka w piramidkę, w prawym dolnym rogu planszy.
Następna trudność na kolejnej, szóstej planszy, to ośmiornica wśród skałek. Należy pociągnąć odpowiednią linę (oczywiście nie jest to takie łatwe, gdyż potrzebne będzie m.in. pudełko) i ośmiornica zapada się w skałę tak, że można ją bez obawy przeskoczyć.
Siódma plansza to dwie przepaście ze znikającymi półkami i spadającymi kroplami.
Ostatnie, ósme miejsce akcji to statek piratów, po którym kręci się znana mamuśka. Plansza jest raczej łatwa do przejścia, wystarczy się jej dobrze przypatrzeć. A na końcu ... miła informacja: *Well done! And now, start from begin*, co oznacza Dobra robota! Teraz zaczynaj od początku .

Producent: U.S. Gold
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# The Great American Cross-Country Road Race

# Rajd przez Stany Zjednoczone

*Road Race* to bez wątpienia najlepsza symulacja jazdy samochodem jaka została opracowana na komputer 8-bitowy. Pomysł scenariusza gry jest oryginalny i niepowtarzalny. Masz okazję nie tylko udoskonalić i opanować trudną sztukę jazdy samochodem (konieczność kontrolowania prędkości jazdy, obrotów silnika, zmiana biegów, tankowanie paliwa i kontrola jego ilości w zbiorniku, naprawa na stacjach benzynowych szkód powstałych w wyniku stłuczek i wypadków), ale także zapoznać się z geografią pięknego kraju.
Dzieje się to przy okazji wyścigu na jednej z czterech tras, prowadzących z zachodniego wybrzeża USA na wschodnie, po piętnastu różnych odcinkach drogowych. Walka o uzyskanie jak najlepszego rezultatu jest trudna. Na przeszkodzie stoją lotne patrole policji (dbające o zachowanie przez kierowców dozwolonej prędkości jazdy i poruszanie się zgodnie z przepisami ruchu drogowego), wzmożony ruch na drogach w godzinach szczytu, zamknięcie niektórych odcinków autostrad z uwagi na roboty drogowe, zmienne warunki atmosferyczne na trasie (śnieg, deszcz, gołoledź, mgła).
Po wczytaniu programu należy nacisnąć klawisz SELECT — ukaże się lista najlepszych wyników uzyskanych na trasie określonej w górnej części tablicy. Razem z planszą pojawi się pytanie o to czy chcesz załadować inne pole z dysku. W wersji magnetofonowej programu pytanie będzie dotyczyć kasety. W przypadku odpowiedzi negatywnej komputer przejdzie do następnej opcji. Natomiast w przypadku odpowiedzi twierdzącej komputer załaduje kolejne pole i będziesz mógł wybrać jedno z ośmiu możliwych. Poszczególne pola różnią się między sobą tylko listami uzyskanych wyników czasowych. Jeżeli pole gry zostanie określone przez dokonany wybór, to na ekranie wyświetli się kolejne pytanie: czy chcesz jechać tą trasą, tak lub nie?

Do wyboru są następujące możliwości podróży: Los Angeles — New York, Seattle — Miami, San Francisco — Washington oraz rajd wokół USA. Po naciśnięciu klawisza START na ekranie zobaczysz mapę Stanów Zjednoczonych z zaznaczonymi odcinkami dróg (trasy różnych wariantów połączeń między poszczególnymi miastami). Kółkiem oznaczone jest miasto, z którego należy wyruszyć, natomiast cel podróży zaznaczono flagą USA. Migająca strzałka wskazuje aktualny najbliższy punkt docelowy (można go zmienić za pomocą joystick'a). Przy wyborze trasy powinno się kierować przede wszystkim aktualnymi warunkami (informację tę podaje biegnący napis powyżej mapy). Warunki klimatyczne na dalszych odcinkach są zaznaczone na mapie w sposób ogólnie przyjęty na mapach pogody. U dołu ekranu, w środkowej jego części, znajduje się zegar, który informuje o czasie niezbędnym na pokonanie danego etapu rajdu oraz licznik mil. Dokonując wyboru trasy trzeba mieć na względzie fakt, że aby dostać się na listę rankingową, należy wybierać jak najkrótszą drogę, ale o optymalnych warunkach. W górnej części ekranu znajduje się informacja na temat z jakiego do jakiego miasta prowadzi wybrany odcinek autostrady. Dobrze jest ustawić tak godzinę startu rajdu, aby rozpoczął się on w godzinach nocnych, kiedy na najbardziej zatłoczonych drogach robi się o wiele luźniej. W tym celu trzeba posłużyć się klawiszem OPTION (zmienia położenie wskazówek zegara po lewej stronie ekranu). Wyboru czasu startu można dokonać tylko przed wyruszeniem w drogę.
Po wykonaniu opisanych czynności naciśnięcie *fire* spowoduje wrzucenie pierwszego biegu i rozpoczęcie jazdy. Sterowanie samochodem odbywa się za pomocą joystick'a (spełnia funkcję kierownicy i dźwigni zmiany biegów), a naciskając *fire* — naciskasz pedał gazu.

W momencie pojawienia się na ekranie planszy z drogą silnik pojazdu zaczyna pracować, należy wtedy wcisnąć gaz i trzymać go do czasu, kiedy prędkość obrotowa silnika wyniesie 9800 rpm — teraz można zmienić bieg (puszczenie gazu i energiczne krótkie pchnięcie drążka joystick'a w przód, potem powrót dźwigni do pozycji neutralnej i ponowne naciśnięcie gazu). Dalej postępowanie jest analogiczne do opisanego, aż do osiągnięcia pożądanej prędkości. Samochód ma czterobiegową skrzynię biegów i nie ma biegu wstecznego. Hamowanie następuje przez pociągnięcie drążka sterowego do siebie. Wykonując wszystkie manewry należy uważać, aby nie zderzyć się z innymi użytkownikami drogi oraz nie zjechać na pobocze.

Aby dotrzeć do celu, warto zapamiętać kilka dobrych rad.

● W przypadku zapalenia się sygnalizatora rezerwy paliwa, należy niezwłocznie dojechać do najbliższej stacji benzynowej. W tym celu redukuje się prędkość i jedzie bardzo ostrożnie, aby w porę móc zahamować i stanąć przy krawędzi jezdni na wysokości dystrybutora. Tankowanie i naprawa ewentualnych uszkodzeń odbywa się automatycznie. Zakończenie danego odcinka rajdu na rezerwie paliwa oznacza dalszą jazdę z tą samą ilością benzyny w baku.

● Jeżeli zdarzy się jednak, że paliwa zabraknie bądź nastąpi mechaniczne uszkodzenie samochodu, to należy skorzystać z pompy ręcznej (szybkie i rytmiczne naciskanie *fire* doprowadza samochód do prędko-

ści 32 mil na godzinę) i jak najszybciej dotrzeć do stacji benzynowej. Przy tej formie jazdy samochodem nie działają hamulce, a pojazd można zatrzymać tylko metodą wybiegu (zwalnianie prędkości na skutek oporów toczenia).

● W przypadku, gdy ma się do czynienia po raz pierwszy w życiu z jazdą samochodem należy pamiętać, że nie wolno używać jednocześnie dźwigni zmiany biegów i pedału gazu, gdyż może to spowodować uszkodzenie pojazdu (co kosztuje utratę wielu cennych sekund). Nie należy również zbyt długo jechać z maksymalną liczbą obrotów (9800 rpm).

● Po przejechaniu każdego odcinka można wybrać dalszą trasę. Nie trzeba wjeżdżać na odcinki, gdzie droga jest zamknięta dla ruchu z powodu remontu. Przejechanie takiego etapu w przeznaczonym na to czasie jest praktycznie niemożliwe. Należy unikać także dróg, na których panują złe warunki atmosferyczne. Informacja o tym, jak też o stanie dróg pojawia się u góry ekranu razem z aktualnie uzyskanym wynikiem czasu i aktualną średnią prędkością przejazdu dotychczasowych odcinków.

● Po ukazaniu się na ekranie komunikatu o jeździe przez miasto, należy zwolnić i jechać uważnie, ponieważ ruch w mieście jest o wiele większy niż na trasie i o wypadek nie trudno. Jeżeli cel zostaje osiągnięty, to wita Cię napis *Welcome*.

Producent: Activision
Komputery: Atari, Commodore

# Green Beret
# Zielone Berety

Zielone Berety to formacja znana na całym świecie. Stąd wywodzi się słynny Rambo, stąd też Joe Kawalski i wielu innych bohaterów, nie tylko gier komputerowych. Nie muszę chyba mówić, że żołnierz z Zielonych Beretów to samobójcza maszyna do zabijania , wykonująca rozkaz dowództwa za wszelką cenę.

Jeden z komandosów ma za zadanie uwolnić czterech więźniów — kolegów z oddziału. Zostali oni pochwyceni w pułapkę tuż po desancie na terytorium wroga i trzymani są w więzieniu w centrum wyspy. Żołnierz dostaje się na wyspę i rozpoczyna szaleńczy marsz.

Do obrony i ataku ma bagnet, który odpowiednio użyty zamienia biegnącego przeciwnika w szkielecik. Wędrując może znaleźć trzystrzałowy miotacz płomieni, wiązkę granatów lub pancerfaust, które jednym strzałem niszczą wszystkich dookoła. Wciąż jednak nadbiegają nowi wrogowie, a uwięzieni koledzy czekają.

Wrogie fortyfikacje podzielone są na cztery części. Pierwsza z nich — baza — jest mocno uzbrojona i pilnowana. Na całym jej obszarze stoją samochody, wyrzutnie rakiet, czołgi i inna broń. Po bazie kręcą się pilnujący jej żołnierze — szeregowcy z karabinami, oficerowie w kożuchach i futrzanych czapach oraz podskakujący karatecy. Często porozstawiani są też żołnierze obsługujący moździerze (o niewielkim zasięgu). Baza jest zaminowana, a miny można niszczyć jedynie strzałem z dodatkowej broni, znalezionej po drodze. Na końcu bazy stoi ciężarówka z plutonem pięćdziesięciu żołnierzy.
Po zabiciu wszystkich, nasz bohater przedostaje się do portu. Jest on również silnie ufortyfikowany, a do jego przeciwników należą również żołnierze na spadochronach. Przy nabrzeżach stoją krążowniki i ścigacze, na końcu portu zaś wielki okręt podwodny. W porcie na komandosa wypada sfora wściekłych psów. Skutkuje na nie bagnet, ale tylko wtedy, gdy żołnierz zbliża się do nich biegnąc.
Za portem otwiera się droga prowadząca na most. Czekają tu trzy nowoczesne śmigłowce, rzucające w naszego żołnierza mini bombkami. Jedynym sposobem, by je unieszkodliwić jest podskok i zabicie bagnetem pilota.
Za mostem jest więzienie. Składa się ono z ogromnej liczby zakratowanych cel i pilnujących ich strażników. Tam też, przy murze egzekucyjnym, przywiązani koledzy oczekują wykonania wyroku. Dostępu do nich bronią żołnierze z miotaczami płomieni, bynajmniej nie trzystrzałowymi. Zabicie ich jest arcytrudne, a polega na ciągłym przeskakiwaniu strumieni ognia podczas zbliżania się do przeciwnika. Potem jeden cios bagnetem i wróg pada na ziemię. Po pokonaniu wszystkich czterech pilnujących, koledzy są wolni.
Czas na gratulacje dla sprawnego rekruta z oddziałów Green Beret, a misja rozpoczyna się od początku, lecz jest już dużo trudniejsza. Wrogich żołnierzy jest trzy razy więcej, a wszystko silniej ufortyfikowane. Tak gra się w kółko, aż do znudzenia lub straty wszystkich trzech ludzików.

Producent: Imagine
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# Gremlins

Pewien mężczyzna chciał kupić synowi prezent na Gwiazdkę. Przez przypadek znalazł się w Chińskiej Dzielnicy, gdzie zauważył u starego Chińczyka dziwne zwierzątko. Chińczyk nie chciał go jednak sprzedać twierdząc, że może być ono bardzo niebezpieczne. W końcu dobili targu i mężczyzna zabrał Mogwai do domu. Otrzymał jednak trzy wskazówki, których nieprzestrzeganie mogło doprowadzić do nieszczęścia. Po pierwsze, Mogwai nie może zetknąć się z wodą, gdyż rozmnoży się wtedy (przez pączkowanie). Po drugie, nie wolno oślepić go ostrym światłem, gdyż to go zabije. Po trzecie, nie wolno dać mu jeść po północy, bo zamieni się w potwora.

Chłopczyk bardzo zaprzyjaźnił się ze zwierzątkiem, które nazwał Gizmo. Wszystko układało się dobrze, aż pewnego dnia Gizmo niechcący wylał na siebie zawartość dzbanka z kwiatami. Po chwili z jednego Mogwai powstało ich kilkanaście. Na początku były to małe, puszyste kulki, które po chwili urastały do rozmiarów Gizma. Cała ta czereda rozrabiała w najlepsze. Był tylko problem z karmieniem tej gromady i to przed dwunastą. Pewnej nocy chłopiec zasnął, a Mogwai zepsuły budzik i dobrały się do mięsa w lodówce. I stało się nieszczęście — wszystkie legły bez ruchu. W uczcie nie brał udziału jedynie Gizmo, który znając niebezpieczeństwo schował się pod kołdrą.

Następnego dnia, gdy chłopiec wrócił ze szkoły, zastał w pokoju coś jakby skorupy ogromnych jajek. Okazało się, że Mogwai przeobraziły się w Gremliny — potwory niszczące wszystko dookoła.

W tym momencie akcji filmu rozpoczyna się i gra komputerowa. Wcielasz się w postać chłopca, który musi uwolnić miasteczko od plagi Gremlinów. Jak odbywało się to szczegółowo, radzę sprawdzić w kinach, my skupimy się na grze.

Akcja rozpoczyna się w pokoju chłopca, na piętrze. Schody w dół prowadzą do salonu, gdzie za choinką ukryty jest Gremlin, a na kominku buzuje ogień. Na ścianie wisi miecz, na szafce leży urządzenie do zdalnego sterowania urządzeń domowych. Drzwi w lewo prowadzą do kuchni, gdzie w kuchence mikrofalowej i w mikserze siedzą potworki. W schowku ukryty jest Gizmo.

Z salonu można wyjść na ulicę. Droga na północ prowadzi do garażu z pługiem śnieżnym, a na południe — w głąb miasteczka. Po drodze znajduje się basen, z którego należy spuścić wodę. Na stacji benzynowej, w kanale, leży butla z gazem i spawarka, lecz bez węża. W tawernie przebywa mnóstwo Gremlinów, których należy oślepić fleszem aparatu fotograficznego zabranego z baru. W salce projekcyjnej na tyłach kina stoi projektor. Po jego uruchomieniu przychodzą potworki oglądać film. Wtedy należy podpalić kino. Przedtem jednak należy naprawić butle z gazem i znaleźć zapałki. Przydatne okażą się też narzędzia ze sklepu. Gizmo wpuszczony do rozbitego wywietrznika otwiera zamknięte drzwi na piętrze. Po drabinie zabranej z garażu można wyjść na dach.

W ten sposób, rozwiązując różne problemy, trzeba uwolnić miasteczko od Gremlinów. Gra jest bardzo ciekawa i wciągająca, ilustrowana rysunkami pozwalającymi zorientować się w sytuacji. Niemniej jednak zadanie jest bardzo trudne i wykonanie go w pełni sprawia niemałą satysfakcję.
Istnieje druga gra o tym samym tytule i oparta na fabule filmu. Istnieje tylko na Atari i jest typową grą zręcznościową — chłopiec uzbrojony w pałkę musi zabijać krążące dookoła Gremliny. Mimo prostoty, jest ona także przyjemna i urozmaicona.

Producent: Adventure International
Komputery: Spectrum, Commodore

# Gryzor

Tytuł gry może budzić rozbawienie, gdyż kojarzy się z gryzieniem, a nic takiego nie ma tu miejsca.
Niezwykle silny i zręczny komandos wyrusza na odległą planetę z ważnym zadaniem. Ma unieszkodliwić smoka, którego obecność jest niewygodna dla zwierzchników komandosa. Jedyną bronią Gryzora (bo to chyba jednak imię) jest ogromny karabin, przypominający raczej armatę. Mimo to bohater niesie go bez problemu i wywija nim na wszystkie strony z niesłychaną łatwością.
Karabin jest bardzo funkcjonalny i jest jedynym argumentem Gryzora. Może nim zabijać ludzi, rozbijać mury, pojazdy i zestrzeliwać samoloty. Amunicja nie kończy się nigdy, choć broń pluje nią wciąż.
Pierwszy etap misji to szaleńczy bieg przez dżunglę. Ma ona trzy poziomy — wodę, niską skarpę i wysoki nasyp, między którymi Gryzor może skakać. Może również położyć się, podskoczyć saltem w górę. Jego strzały lecą w ośmiu kierunkach z jednakowym powodzeniem. Ze wszystkich stron atakują komandosa wrogowie — nie gorzej uzbrojeni żołnierze. Ponadto w skarpach znajdują się ukryte bunkry, automatyczne działa i inne urządzenia, których jedyną funkcją jest wystrzeliwanie jak największej liczby pocisków.
W dżungli znajduje się, wyłaniająca się spod ziemi i traw, stalowa ściana z połyskującymi włazami. Odpowiednia liczba strzałów w każdy z włazów i główne wejście staje otworem. Teraz Gryzor znajduje się w labiryncie tuneli. Nic tu jednak nie ma do myślenia, gdyż bohater idzie w odpowiednim kierunku automatycznie i zadaniem grającego jest jedynie rozbijanie spotkanych po drodze zapór.
Labirynt kończy się dziwnym pomieszczeniem. Jest tu ściana z kilkorgiem okien. Okna co chwila otwierają się i wylatuje z nich grad pocisków. Bohater, by przejść dalej, musi rozbić każde z okien.

Potem jest znów krótki tunel i jeszcze jedno podobne pomieszczenie. Po przejściu przez nie komandos staje przed wieżą. Z obu stron nadbiegają żołnierze. Trafić trzeba po kolei w kilka okienek wieży i wreszcie w sam jej czubek. Należy oczywiście wciąż uważać na nadbiegających wrogów. Gryzor znów dostaje się do dżungli, tym razem jeszcze silniej strzeżonej. Na jej końcu znajduje się cel — smok z wielką paszczą. Lecz to jeszcze nie koniec. Należy bowiem odważnie zagłębić się w gardło potwora i tak idąc dotrzeć do serca, pulsuje dość szybko. Wystarczy jednak kilka celnych serii, by zaczęło drgać coraz szybciej i wreszcie pękło.

Producent: Ocean
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Gunfright

Czy pamiętasz takie klasyczne westerny jak choćby *Jeden przeciw wszystkim*, czy *W samo południe?* Jeśli tak, to zgodzisz się zapewne, że wspólnym motywem tych dzieł jest historia stróża prawa, który walczy samotnie przeciw zgrai łotrów, a społeczeństwo miasteczka, w którym rozgrywa się cała historia, z obawy o swą skórę ani myśli wspierać swojego szeryfa.
Ten schemat literacki i filmowy, został również wykorzystany przez producentów gier komputerowych do stworzenia czegoś w rodzaju computer western . Jednym z przedstawicieli tego gatunku jest właśnie *Gunfright* firmy Ultimate.
Bohater tej gry, szeryf Quickdrau, ma w swoim mieście bardzo wielu potencjalnych przeciwników. I nie są to bynajmniej tuzinkowi złoczyńcy! W Draw City zebrał się kwiat świata przestępczego Dzikiego Zachodu, najszybsi i najniebezpieczniejsi. Wśród nich są Buffalo Bill, Sundance Kid, Ma Baker i wielu innych. W walce przeciw nim nie będzie on miał sprzymierzeńców. Niezawodnym przyjacielem pozostanie tylko sześciostrzałowy colt. Szeryf nie może też liczyć na mieszkańców miasteczka. Chociaż codziennie rozlepia on na murach domów listy gończe z podobiznami bandytów, nikt z praworządnych obywateli nie wskaże żadnego z nich. Tylko mali chłopcy pokażą czasem palcem, gdzie skrył się poszukiwany rabuś lub morderca. Prawo i porządek Quickdrau może zaprowadzić tylko za pomocą rewolweru. Żaden z przestępców nie podda się dobrowolnie, trzeba strzelić szybciej od niego.
Niestety szeryfa nie omijają bardziej przyziemne kłopoty związane z brakiem gotówki. Pieniądze są niezbędne choćby do kupna naboi. Gdy Quickdrau wystrzela cały magazynek swojego colta, pojawiają się w nim nowe pociski, lecz jednocześnie z jego konta jest odliczana okrągła sumka. Powinien zatem zawczasu zaopatrzyć się w pieniądze, jeszcze przed właściwą grą, strzelając do spadających worków ze złotem. Będzie

to równocześnie trening strzelecki przed czekającymi pojedynkami. Worki ze złotem szeryf może znaleźć także na ulicy. To roztargnienie miejscowych bankierów uchroni go od bankructwa .
Przez całą grę towarzyszy szeryfowi, z lewej strony ekranu, list gończy z podobizną ściganego bandyty i cena za jego głowę. Pod nim są kapelusze, których liczba mówi ile pojedynków może nasz bohater jeszcze przegrać. Jeszcze niżej pokazane są: bębenek colta, ilość gotówki, jaką ma szeryf w kieszeni, ceny koni, naboi i grzywna za zabicie niewinnego mieszkańca miasta. Jest ona bardzo wysoka (100 ... 5000 dolarów). Nie zawsze jednak postrzelenie któregoś z tubylców jest skutkiem pomyłki — czasem któryś z nich po prostu szuka zaczepki i szeryf nie ma innej rady, jak w obronie własnej wyciągnąć colta. Zaczepki takie ominą go tylko wówczas, gdy uda mu się na ulicy znaleźć i kupić konia — galopować może bezpiecznie. Bywa jednak i tak, że konno jedzie także bandyta. Quickdran powinien zatem uważać, aby on nie uciekł.
Pojedynki szeryf — bandyci odbywają się w saloonie. Na ekranie widać przeciwnika i celownik szeryfa. Trzeba strzelić jak najszybciej, bez namysłu. Wróg wyciąga spluwę w sekundę. Jeśli do tego czasu nie zostanie on unieszkodliwiony, to konto kapeluszy zmniejszy się o jeden.
Rewolwerowcy spod ciemnej gwiazdy nie są jedynym zagrożeniem dla szeryfa Quickdraw. Są nimi też kaktusy i agresywne szerszenie, których jad bywa zabójczy.
*Gunfright* to gra bez zakończenia. Gdy tylko uda się zaprowadzić w mieście porządek, zjawia się w nim kolejny łotr i trzeba znów stawać do walki. Zakończyć zabawę można zatem tylko na dwa sposoby — tracąc ostatni kapelusz lub... wyłączając komputer.

Producent: Ultimate
Komputery: Spectrum 48K/2/3, Commodore 64/128

# Gun Ship

*Gun ship* to sumulacja lotu najnowszym amerykańskim śmigłowcem Apacz, o symbolu AH-64A, którego prototyp kosztował miliony dolarów. Teraz masz szansę zasiąść za jego sterami i sprawdzić się nie tylko w pilotażu, lecz i w umiejętności walki powietrznej.
Na początku wyświetlana jest plansza tytułowa, za chwilę lista osób, które przyczyniły się do powstania gry i następuje niezbyt miła niespodzianka. Na ekranie wyświetlana jest bowiem sylwetka czołgu, pojazdu opancerzonego, samolotu lub śmigłowca i zadaniem grającego jest wskazać jego nazwę spośród listy dwudziestu możliwych. Pole do popisu znajdą tu Ci, którzy interesują się bronią, chociaż i tak nie będą mieli łatwego zadania. Jeżeli sylwetka zostanie rozpoznana błędnie, to

nie ma możliwości normalnej gry, lecz tylko lot treningowy w USA. Jeżeli zaś uda się rozpoznać sylwetkę, to rozpoczyna się normalna gra. Na ekranie pojawia się lista nazwisk kilku pilotów wraz ze stopniami i uzyskanymi rezultatami. Na początku są tam same nazwiska Mister Nobody, czyli Pan Nikt. Wskazując kursorem pierwszą pozycję, należy ją podświetlić, a następnie wybrać okienko *Erase Pilot* i wpisać swoje imię.

Teraz pojawia się charakterystyka pilota i jego misji. Pilot może przybrać jedną z trzech taktyk: bardzo ostrożnego, średnio rozważnego lub wręcz kamikadze. Jego misja może toczyć się na terenach treningowych w USA lub w innych częściach świata. Oczywiście stopień trudności misji zależy tu od jej miejsca. Możliwe do regulacji są także parametry śmigłowca — czy jest łatwy do prowadzenia, czy trudno jest nim lądować itp. Wybrać można też pogodę (burzliwa, wietrzna lub spokojna).

Na odprawie jest podawany symbol misji, hasło oraz informacje na temat położenia oddziałów wroga i celu misji. W każdym momencie można wymówić się chorobą, lecz dowództwo odbierze to jako tchórzostwo. Po wciśnięciu CONTINUE wieża upewnia się, czy wszystkie aspekty wyprawy są pilotowi znane. Może on powtórzyć odprawę, jeśli o czymś zapomniał, lub wreszcie rozpocząć lot.

Przed wejściem do śmigłowca należy go jednak obejrzeć i ewentualnie dozbroić. Do dyspozycji są rakiety samonaprowadzające powietrze-ziemia, przeciwlotnicze rakiety samonaprowadzające i dwa rodzaje rakiet niekierowanych (w zasobnikach po 7 i 19 pocisków). Oprócz tego dostępne są przeciwrakiety, śmiecie zmylające artylerię przeciwlotniczą oraz karabin pokładowy kalibru 30 mm. Można tu także uzupełnić paliwo.

Teraz rozpoczyna się lot. Na ekranie widnieje wnętrze kabiny i widok przez przednią szybę. Tablica przyrządów nie jest skomplikowana. Daje pilotowi ogromne możliwości. W jej centrum znajduje się ekran pokładowego komputera, służącego do identyfikowania celu i odbierania komunikatów z bazy. Gdy jest dla pilota jakaś wiadomość, w górnej części ekraniku miga napis. Po wciśnięciu klawisza SPACE ekranik uaktywnia się i przekazuje wiadomość lub pokazuje obraz celu, do którego zbliża się śmigłowiec. W lewym górnym rogu widnieje liczba oznaczająca odległość od celu, a w prawym górnym rogu — powiększenie celu. Na górze wyświetlana jest jego nazwa, pomocna w identyfikacji.

Gdy nie ma dla pilota żadnej wiadomości, ekran komputera pokładowego pokazuje część mapy wokół śmigłowca.

Trzy zegary z prawej strony to wysokościomierz, wariometr i radar. Nie będę tłumaczył, do czego służą dwa pierwsze, proszę spojrzeć do opisu gry *Flight Simulation*. Liczba w okienku wysokościomierza oznacza liczbę wykonanych całych obrotów wskazówki. Radar pokazuje obiekty wokół pilotowanego śmigłowca i ostrzega o zbliżaniu się wrogiej rakiety lub pocisku.

Z lewej strony komputera widnieje prędkościomierz z zaznaczonym polem do lotu w tył oraz sztuczny horyzont, pokazujący położenie maszyny względem poziomu. Tuż przy lewym krańcu kabiny można

dostrzec kilka pionowych słupków. Są to: wskaźniki poziomu paliwa, wychylenia łopat wirnika i mocy poszczególnych silników.

Na górnej krawędzi kabiny jest część informująca o zniszczeniach maszyny. Poszczególne pola z literkami, jeżeli są podświetlone, pokazują, która część jest zniszczona. Dwa trójkąciki powyżej to azymut nosa maszyny i kierunek lotu.

Kierowanie śmigłowcem jest łatwe i na pewno każdy, kto grał w Tomahawk, nie będzie miał z tym kłopotów. Pomocna okaże się natomiast lista klawiszy sterujących:

F1 ... F4 — wychylenie łopat głównego wirnika,
F5 ... F8 — zmiana widoku lewo — prawo — przód,
F9, F10 — orczyk,
1, 2 — włączenie i wyłączenie poszczególnych silników,
3 — załączenie głównego wirnika,
4 ... 7 — zmiana rodzaju broni,
8 — wyrzucenie śmieci,
9, 0 — radar,
BACKSPACE — przełączenie celownika,
ENTER — odpalenie rakiety,
S — informacja o zapasach paliwa i amunicji,
D — informacja o zniszczeniach maszyny,
C — zmiana koloru,
V — włączenie i wyłączenie dźwięku,
M — włączenie mapy,
B — tzw. boss key używany, gdy do pokoju wchodzi szef (na ekranie pojawia się wtedy obrazek przedstawiający programistę zajętego jakąś ważną czynnością).

Uwaga! To są klawisze sterujące w wersji na komputer IBM. Dla innych komputerów niektóre z nich mogą być trochę inne, lecz główne pozostają te same.

Po zakończeniu misji są przyznawane punkty (czasem nawet ujemne!) i niekiedy wręczany jest medal. Zdarza się także, iż niefortunny pilot zostaje skierowany do pracy w kuchni za niszczenie własnych obiektów.

Lądowanie na lotnisku w trakcie wykonywania zadania pozwala na naprawy i uzupełnienie paliwa i amunicji. Gdy śmigłowiec zostanie rozbity, na ekranie pojawia się obrazek jak z katastrofy lotniczej i informacja o chwalebnej śmierci pilota. Podobnie, przyznawanie medali i odznaczeń ilustrowane jest obrazkami i komentarzami.

Podczas gry na poziomach trudności wyższych niż pierwszy, po zniszczeniu jednego z celów i powrocie do bazy, pilotowi zadawane jest pytanie o odzew na podane hasło. Nieznajomość odzewu powoduje totalne rozbicie śmigłowca przez własną artylerię. Można jednak tu nieco oszukać, szybko podlatując, lądując i ignorując wezwania. Przy odrobinie szczęścia można zdążyć i pomyślnie zakończyć misję.

Producent: Micro Prose
Komputery: Spectrum, Commodore, IBM PC, Atari

# Hacker

Tego dnia tragiczna wiadomość wstrząsnęła światem. W specjalnym przemówieniu Robert Mallory, szef Federacji Planet Sprzymierzonych, poinformował mieszkańców Ziemi, że z tajnej bazy ukrytej w Kordylierach skradziono dokumenty dotyczące planu Magma. Są one bardzo ważne dla Federacji, gdyż jest w nich mowa o sposobach niszczenia Ziemi. Tajna Policja Międzynarodowa, która zajęła się odszukaniem dokumentów, dowiedziała się tylko, że plan Magma został podzielony na dziesięć części i aktualnie mają go szpiedzy w dziesięciu krajach na świecie.
Ty, jako jeden z najlepszych agentów Policji Międzynarodowej, musisz odnaleźć plan Magma i zarazem uratować świat od zagłady. W tej trudnej misji ma pomóc Ci specjalny robot wielozadaniowy typu SRU. Jest to najnowocześniejsza maszyna tego typu, wyprodukowana przez NASA, i przeznaczona do zadań specjalnych. Poleciałeś więc na księżyc i założyłeś tam tymczasową bazę operacyjną. Stąd będziesz zdalnie sterował swoim robotem, dowodząc całą akcją. Przed wysłaniem SRU na Ziemię, musisz przetestować poszczególne podzespoły robota. Jeżeli choć raz pomylisz się podczas testowania, to całą czynność będziesz musiał zaczynać od nowa.
Sterując robotem, który porusza się tunelami znajdującymi się pod powierzchnią planety, musisz odnajdywać miasta (zaznaczone na mapie), wychodzić na powierzchnię i, targując się ze szpiegami, odkupić od nich wszystkie części planu Magma. Złodzieje po sprzedaniu swojego kawałka oferują Ci różne przedmioty. Część z nich będzie potrzebna, więc kup je. Większość szpiegów nie chce pieniędzy i dlatego musisz mieć te przedmioty, które ich interesują. Pamiętaj, że za jedną część planu możesz dać maksymalnie 5000 $.
Do tego samego co Ty, dąży Unia Niszczycieli. Ma ona jednak inne plany, chce bowiem zniszczyć Ziemię. Powinieneś się więc spieszyć.
Po pewnym czasie nad Ziemią zaczynają krążyć satelity szpiegowskie. Gdy dostaniesz się w zasięg ich działania, pytają Cię o aktualne hasło. Jeżeli udzielisz błędnej odpowiedzi, to Twój robot zostanie zniszczony i misja zakończy się niepowodzeniem.
Czytaj uważnie komunikaty, gdyż mogą one okazać się bardzo ważne. Gdy uda Ci się skompletować wszystkie części planu Magma i dostarczysz je do Waszyngtonu, ocalisz Ziemię od losu, który chciała zgotować jej Unia Niszczycieli. Tym samym ukończysz grę.
Do Twojego wyposażenia dołączono także instrukcję, która zawiera klawisze sterujące SRU oraz opis elementów identyfikacyjnych robota:
U — wychodzenie na powierzchnię,
D — zjazd do tunelu,
I — włączanie noktowizora, który umożliwia widzenie w ciemności,
C — sygnał przywołujący szpiega,
E — przejrzenie dotychczas zgromadzonych części planu Magma,
Y — zgoda na kupno,

N — odmowa kupna,
I — zmiana oferty dla szpiega,
M — umożliwia odbieranie komunikatów MSG.
Elementy identyfikacyjne SRU:
1 Infrared Video Image Sensor — odbiornik obrazów w podczerwieni
2 Asynchronus Data Compactor — receptor danych
3 Hydraulic Motivator — ośrodek napędowy
4 Phlasmon Joint — łącze plazmowe
5 Thelman Port — przyłącze urządzeń zewnętrznych
Jeżeli nie chcesz testować robota, to na początkowe pytanie odpowiedz wpisując za pomocą klawiatury hasło AUSTRALIA. Jeżeli złapie Cię satelita szpiegowski, musisz wpisać hasło, które pozwoli Ci grać dalej. Możesz zrobić to cztery razy, za piątym skończysz grę. Oto wymagane hasła:
1. MAGMA, LTD
2. AX—0310479
3. HYDRAULIC
4. AUSTRALIA
Użytkownicy Commodore mają zmienione drugie hasło. Powinni oni wpisywać: AXD—0314479. Po wpisaniu czwartego kodu, satelity więcej nie przeszkadzają robotowi. Można grać aż do wyczerpania limitu czasu.

Producent: Section 8
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# Harrier Attack

Jest to typowa gra wojenna. Startujesz samolotem typu Harrier z pokładu lotniskowca i lecisz zbombardować miasto. Po drodze walczysz z samolotami nieprzyjaciela i unikasz artylerii przeciwlotniczej.
Po wczytaniu gry wybierasz rodzaj sterowania. Następnie decydujesz się na poziom trudności gry od 1 do 5.
Rozpoczyna się gra. Na ekranie ukazuje się statek płynący po morzu. Pod spodem licznik prędkości samolotu, miernik ilości paliwa oraz liczby bomb i rakiet. Lotniskowiec zatrzymuje się, możesz startować. Drążek sterowy od siebie to nabieranie wysokości, drążek do siebie — obniżanie lotu. Pochylenie drążka w prawo powoduje zwiększenie prędkości samolotu, w lewo zmniejszenie.
Po starcie z lotniskowca przez pewien czas lecisz nad morzem. Po chwili natkniesz się na nieprzyjacielski okręt wojenny, który odpala w Twoim kierunku samonaprowadzającą się na cel rakietę. Można ją jednak ominąć wykonując tuż przed spotkaniem z nią gwałtowny manewr w górę lub w dół. Można także wznieść się maksymalnie wysoko, gdzie już rakieta nie doleci.

Jeśli zdecydujesz się na walkę z okrętem, to masz do wyboru: ostrzelać go z rakiet (co wymaga lotu tuż nad powierzchnią morza) lub zrzucić nań bomby. Przy pewnej wprawie możesz zrobić obie te rzeczy.
Przyciskając *fire* odpalasz rakiety. Poruszają się one tak jak samolot. Jeśli samolot zmieni wysokość lotu, to dokładnie tak samo zrobi to rakieta. Wynika to z bardzo prymitywnej animacji zastosowanej w tej grze i bardzo utrudnia prowadzenie skutecznego ognia. Strzelając bowiem do celu naziemnego czy samolotu nieprzyjaciela, nie możesz wykonać uniku zanim Twoja rakieta nie trafi w cel. Przy okazji, warto zapamiętać jaki jest zasięg działania rakiet.
Twój samolot może oczywiście także zrzucać bomby. Do tego celu używasz klawisza spacji.
Zbliżając się do lądu możesz spotkać się z samolotem wroga. Im wyższy będzie pułap lotu, tym częściej spotykać będziesz nieprzyjacielskie myśliwce. Możesz walczyć z nimi za pomocą rakiet, jednocześnie unikając rakiet przez nie wystrzelonych. Szczególną uwagę należy zwracać na chmury. W nich często ukrywają się nieprzyjacielskie samoloty.
Lecąc nad lądem narażasz się na ostrzał ze strony artylerii przeciwlotniczej. Na ekranie ukazują się skupiska punktów symbolizujących wybuchające pociski przeciwlotnicze. Natrafienie na takie skupisko powoduje częściowe uszkodzenie samolotu, a wielokrotne (szczególnie na wyższych poziomach gry) może doprowadzić do rozbicia samolotu.
Możesz oczywiście bombardować stanowiska ogniowe nieprzyjaciela, lecz szansa trafienia stosunkowo rzadko rozstawionego sprzętu jest niewielka. Lepiej więc zaoszczędzić bomby na chwilę, gdy znajdziesz się nad miastem. Obniżasz wówczas lot tak, że Twój Harrier prawie szoruje brzuchem po dachach domów. Wtedy naciskasz klawisz spacji aż do chwili, gdy luki bombowe opróżnią się całkowicie.
Opuszczając miasto ponownie znajdziesz się nad morzem, gdzie czeka na Ciebie najpierw wrogi okręt (który znowu posyła w Twoim kierunku rakietę), a potem Twój lotniskowiec. Możesz więc uzupełnić paliwo, amunicję i bomby, a także naprawić uszkodzenia. Potem ruszasz ponownie, tym razem jednak, już na wyższym stopniu trudności.
Niemiła niespodzianka spotka tych dowcipnisiów, którzy zbombardowali swój lotniskowiec. Otóż po opuszczeniu miasta nie znajdą oni na morzu oczekującego ich okrętu. Jedyne co im pozostanie to lot nad morzem aż do wyczerpania paliwa.
Pilot może uratować się skacząc ze spadochronem. Jest to możliwe w każdym momencie gry.

Producent: Amsoft
Komputery: Spectrum 48K, Commodore 64, Amstrad CPC

# He-Man

Nie tak dawno Telewizja Polska emitowała serial rysunkowy pod tytułem *He-Man i władcy Wszechświata*. Fabuła filmu oparta jest na popularnym komiksie pod tym samym tytułem. Gwoli dobrej tradycji na podstawie filmu powstała i gra komputerowa.
Celem gry jest odzyskanie z rąk Szkieletora zamku Posępny Czerep. Może to zrobić tylko Orco za pomocą miecza, złożonego z magicznych przedmiotów, umieszczonych w zamku i jego okolicy. He-Man ma zebrać te przedmioty i oddać je Orcowi.
Nie wgłębiając się w szczegóły przystąpmy do rzeczy, to znaczy do przepisu na ukończenie gry:
Znajdziesz się przy wejściu do zamku. Wskocz na windę, potem na lewy parapet, a z niego na półkę po lewej stronie komnaty. Z sąsiedniej półki zabierz żywność i czekaj na strzelca. Gdy się pojawi, zabij go — z góry zjedzie winda ze strażnikiem. Strzel w niego skacząc na windę, by Ci nie uciekła. Znajdziesz się na dachu. Przeszukaj pierwszą wieżę pamiętając ciągle o zbieraniu magicznych przedmiotów i uzupełnianiu energii. Na prawej krawędzi dachu znajdziesz kolejny magiczny przedmiot. Wróć do windy i zjedź na dół. Pójdź w lewo aż do punktu teleportacji, który przeniesie Cię na górę. Skocz na parapet, potem na lewą półkę i do windy, a z niej na dolną półkę. Stąd dostań się do windy, która zawiezie Cię do kolejnego przedmiotu.
Winda zawiezie Cię do wejścia do podziemi. Idź ostrożnie w prawo, a znajdziesz się w miejscu startu. Przejdź przez wejście i długim korytarzem dostań się do pomieszczenia przekładni. Zmień jej położenie. Wtedy wskocz do windy i zeskocz. Na górze wyjdź z niej w lewo. Wędruj w lewo skacząc z półki na półkę, aż napotkasz drzwi z elektryczną zaporą. Zejdź na dół, zabij strażnika i pozbieraj wszystkie przedmioty. Wjedź windą na górę i zeskocz na półkę. Zmień położenie przekładni, zeskocz na dół i wejdź w drzwi. Znowu, skacząc z półki na półkę, dojdź do drzwi, zeskocz w dół zaraz po minięciu wejścia. Zabij strzelca i zabierz przedmiot. Wróć dołem do początku i skacząc z półki na półkę wejdź do wejścia. Znajdziesz się przed bramą, gdzie znajduje się klucz do bramy zamku. Podnieś go.
Pójdź do wejścia numer 3. Znajdziesz się w podziemiach, gdzie musisz podnieść, ostatni już, magiczny przedmiot. Zabranie go wymaga dużej zręczności. Jeżeli spadniesz, to wróć do punktu bramy. Po zabraniu przedmiotu udaj się na dach, a potem do drugiej wieży, gdzie czeka Orco. Oddaj mu wszystkie przedmioty (klawisz z literą 0) i zamek jest Twój!

Producent: Adventure Soft
Komputery: Spectrum, Commodore

# Hobbit

Zanim usiądziesz przed komputerem, aby zagrać w *Hobbita*, wybierz się do biblioteki i poproś o książkę Johna Ronalda Tolkiena pod tytułem *Hobbit, czyli tam i z powrotem*. Bez przeczytania tej książki nie zrozumiesz większości problemów, które należy rozwiązać, a tym samym nie będziesz w stanie poradzić sobie z nimi. Muszę Cię jednak pocieszyć, że książka jest doskonała i jej lektura z pewnością nie będzie stratą czasu.

Świat powieści Tolkiena został zbudowany na motywach staroangielskich baśni i legend. Pełen jest czarodziei, smoków, krasnoludów, olbrzymów, goblinów i zaczarowanych przedmiotów o cudownych, magicznych właściwościach. W tym zadziwiającym świecie żyje sobie postać szczególna, daremnie by jej szukać w dawnych podaniach. To pan Bilbo Baggins — Hobbit, szalenie symatyczny stworek wymyślony przez Tolkiena. Hobbici należą do istot ceniących nade wszystko wygodę, spokój, bezpieczeństwo a także (a może w szczególności) dobre jedzenie. Nasz przyjaciel nie jest jednak typowym Hobbitem. Drzemie w nim bowiem ukryta głęboko żądza przygód. Tę niezwykłą dla Hobbita cechę zawdzięcza Bilbo pewnym nie wyjaśnionym do końca koligacjom rodzinnym, których nieco szczegółów będziesz mógł znaleźć w książce.

Pewnego pięknego poranka u pana Bagginsa pojawia się z wizytą czarownik Gandalf i nakłania (a raczej zmusza) gospodarza do wzięcia udziału w szalonej i niebezpiecznej wyprawie po skarb. Olbrzymie ilości złota, srebra i szlachetnych kamieni zostały przed wielu laty zrabowane krasnoludom (angielskie krasnoludy są podobne do naszych rodzimych krasnoludków, lecz są od nich znacznie większe i zwykle mają gorszy charakter) przez okrutnego smoka o imieniu Smaug. Skarb przez cały czas znajduje się w rękach (a raczej w łapach) smoka, który — jak się zapewne domyślacie — nie odda go dobrowolnie. W wyprawie bierze udział dwunastu krasnoludów, Gandalf i oczywiście nasz Bilbo. Wbrew temu co nawet on sam myślał o sobie, stanie się najważniejszą osobą w tej przygodzie. Jak potoczą się jego losy opowie Ci najpierw książka, a potem gra.

Powieść Tolkiena nie będzie jedyną książką, z której będziesz zmuszony korzystać w trakcie zabawy. Przygotuj sobie także słownik języka angielskiego. Będzie on bardzo potrzebny. Natomiast joystick nie przyda się na nic. Postępowaniem bohatera kierujesz wydając mu polecenia w języku angielskim. Oczywiście jest to bardzo uproszczona wersja tego języka, zawierająca kilkadziesiąt słów; czasem nawet nieco niegramatyczna. Dlatego język ten nosi nieortograficzną nazwę *Inglisch*.

Grafika gry jest raczej uboga i spełnia zupełnie drugoplanową funkcję. Wszystkie informacje są przekazywane za pomocą tekstu, tak więc tę grę można porównać do żywej książki, w której sam masz wpływ na dalszą jej treść. W języku angielskim tego rodzaju gry określa się mianem

przygodowych. Wśród polskich graczy bardziej rozpowszechnione jest określenie gra tekstowa.
*Hobbit* dał początek całej serii gier przygodowych. Wymienię zaledwie kilka z nich: *Scherlock Holmes, Boggit* czy *Lord of the Rings* (ta ostatnia napisana została również na motywach powieści Tolkiena). Gry tekstowe mają niezaprzeczalne wartości edukacyjne. Uczą logicznego myślenia, skłaniają do lektury i pogłębiania wiedzy, a także pozwalają oswoić się z językiem angielskim. Czyż można wymagać więcej?

Producent: Melbourne House
Komputery: Atari XL/XE, Spectrum 48K, Commodore 64, Amstrad CPC

# Impossible Mission
## Misja

Nie zdawał sobie z początku sprawy, w co odważył się zaangażować i przeciw komu wystąpić. Był na tyle ślepy, że zlekceważył ostrzeżenia dobrych przyjaciół i posłuchał głupców. Doskonale wiedział, że teraz będzie musiał to odcierpieć, a nawet oddać życie za sprawę, która była mu zupełnie obojętna.
Wszystko zaczęło się od spotkania z szefem. Mieli do załatwienia jakiś drobny, narkotyczny interes. Rzecz poszła sprawnie i bez sprzeczek. Dogadali się na rozsądną sumę, wymienili paczuszki i w chwili, gdy zamierzał już wyjść z kawiarni, szef zaproponował mu coś zupełnie wyjątkowego. Zaczął oględnie. Pytał się o przeszkolenie w Zielonych Beretach, naukę informatyki i genetyki. A potem przeszedł do rzeczy. Była do zrobienia robota w doskonale strzeżonym bloku, pełnym pułapek, androidów i groźnych strażników. I być może właśnie te niebezpieczeństwa skusiły go do przyjęcia tej akcji. Poza tym nęciła go nagroda — sto tysięcy funtów. To była sumka nie do pogardzenia. Nie znał tylko celu akcji. Miał odczytać go w chwili, gdy będzie już wewnątrz wieżowca, nie mogąc się cofnąć. To była właśnie ta rzecz, która go przerażała. Niemożliwość wycofania się.
Teraz, siedząc na parterze wieżowca, w pełni widział swoją głupotę. U jego stóp leżała kartka: Znaleźć i zabić profesora, ukrytego w sekretnym pokoju za tablicą; drzwi otworzyć hasłem, odczytanym z układanki. To dlatego dostałem tą skrzyneczkę — pomyślał. Dzięki niej, będę mógł przeczytać hasło.

Wieżowiec składa się z kilku segmentów, w których znajdują się pomieszczenia. Do poruszania w pionie służą specjalne, szybkobieżne windy. W nich oraz na korytarzach nie zagraża Ci żadne niebezpieczeństwo. Chodząc po bloku, automatycznie rysujesz mapę, na której jest zaznaczone Twoje położenie.
W pokojach są ustawione platformy. Przedostawanie się z jednej na drugą zostało bardzo utrudnione. Służą do tego małe, ruchome podesty. Z platformy na platformę można również przeskoczyć, a skoki wykonujesz wyjątkowo dobrze.
W pokojach znajduje się wielu strażników-robotów. Każdy z nich porusza się inaczej. Są więc roboty-biegacze, roboty pojawiające się cyklicznie oraz roboty-strzelacze, najgroźniejsze z istniejących. Czasem natkniesz się także na roboty-kule, podążające Twoim tropem. Pamiętać musisz, że dotknięcie każdego ze strażników jest śmiertelne.
W pomieszczeniach znajdują się przedmioty, wewnątrz których często są schowane części układanki, niezbędnej do ułożenia hasła. Należy je przeszukiwać. Nierzadko znajdziesz tam również karty pomocnicze, przydatne do zamrażania robotów lub ustawiania podestów. Ciągle jednak musisz uważać na zagrażających Ci w każdej chwili wszędobylskich strażników.
Po wyjściu na korytarz masz możliwość oglądania znalezionych części układanki, zmieniania ich kolorów i obracania. Pozwala to na poprawne ich dopasowanie. Niepotrzebne kawałki możesz wyrzucać do kosza.
W niektórych pokojach natkniesz się na wielkie pola szachowe. Każde pole wydaje inny dźwięk. Twoje zadanie polega na dokładnym powtarzaniu melodii granej przez komputer. Gdy uda ci się to zrobić, to otrzymujesz kartę zamrożenia i zwiększa się automatycznie stopień trudności.
Autorzy gry, ustalili limit narodzin i czasu. Nie wolno tracić ani jednego, ani drugiego na darmo. Musisz ostrożnie rozplanować przeszukiwanie, nie wchodzić w drogę strażnikom i bardzo się spieszyć. Nie trać więc czasu i zaczynaj!

Producent: U.S. Gold
Komputery: Amstrad, Spectrum, Commodore, IBM

# Jack the Nipper
# Łobuziak

Z pozoru wygląda normalnie, jak każde dziecko w tym wieku. Mały, uśmiechnięty, spokojnie leżący w kojcu i przebierający małymi nóżkami. Rodzice karmią go dobrze, apetyt mu dopisuje i wszyscy są szczęśliwi. Do czasu...

Do czasu, gdy rodzice wyjdą, np. do sklepu. Miły do tej pory dzieciaczek przemienia się w autentycznego potwora. Jednym ruchem odgarnia pościel. Wynurza się malutka, lecz jakże pomysłowa, główka. Oczka świecą się, już myśli o tym, co by tu zbroić. Maluch szybko wydostaje się z kojca i od tej chwili kończy się spokój w mieście. W rękach dobrze odżywionego dzieciaka szybko znajduje się rurka do strzelania grochem, nieopatrznie pozostawiona przez rodziców na wysokiej, a jednak za nisko wiszącej półce. Nie ma bowiem dla niego rzeczy za trudnych. Rurka z groszkiem to bardzo przemyślne urządzenie. Doskonale nadaje się do denerwowania dorosłych.Maluch wie to jednak bardzo dobrze i takie rzeczy nie bawią go już, szczególnie odkąd strzelił w oko burmistrzowi. Wie, że aby dobrze się bawić, potrzebne będą mu inne rzeczy, leżące w sąsiednim pokoju — sypialni rodziców. Może to być np. klej postawiony na półce. Przyda się do zatrzymania produkcji sztucznych szczęk.

Jack nie napotyka trudności, gdy chodzi po ulicach. Jest niewielkiego wzrostu, nie wzbudza więc zainteresowania. Chyba, że ... zdenerwuje jakiegoś dorosłego, strzelając mu dokładnie w oko. Delikwent taki staje się wtedy czerwony i bezzwłocznie zaczyna Jacka gonić, nie zważając na młody wiek przestępcy.

Maluch bardzo lubi ckliwych ogrodników. Do ekstazy doprowadza go widok miłego staruszka, ustawicznie podlewającego swe ukochane kwiatki. A gdyby mu tak przeszkodzić? Tylko chwilę zajmuje Jackowi podróż po truciznę na chwasty. Kilkuminutowy zabieg podlewania kończy się sukcesem — wszystko więdnie i marnieje. Ogrodnik aż się pali, Jack nigdy nie widział tak zdenerwowanego człowieka. A mówią, że przyroda uspokaja. Gdyby nie szybka ucieczka malucha, to nie byłoby czego zbierać.

Pomysłowość dziecka nie ma jednak granic. Przyniósł paczkę nasion wyjątkowo uciążliwych chwastów i posiał je na oczach ogrodnika.
Po umileniu życia kwiatom, Jack decyduje zadbać o zwierzęta. Bierze trąbkę i szuka kotów. Kot, w pobliżu którego zatrąbił, wije się jak w ataku epilepsji i przeraźliwie miauczy. Usiłuje uciec, a Jack nie lubi jak ktoś chce zniknąć bez pożegnania i na dodatek nie można go złapać. Przed zatrąbieniem maluch uniemożliwia kotom ucieczkę, przywiązując ich ogony do krzeseł, najchętniej do takich, które po szarpnięciu spadają na delikwenta.

Jack nie zapomina bynajmniej o drogocennej zastawie babci. Talerze spadają na podłogę szybko, ale jeszcze szybciej wzmaga się humor maluszka. Więc może komputerem o ziemię. O, układy scalone, jakie czarne! Jack wychodzi, mijając w drzwiach umierającą właśnie na atak serca babcię.
Być może graficy z Gremlin Graphics, nie odtworzyli zbyt wiernie scenariusza jednego z dni sławnego Jacka. Dali nam jednak jedyną możliwą i niezaprzeczalną szansę stania się malutkim i groźniutkim bobaskiem. Nie muszę chyba dodawać, że celem gry jest osiągnięcie 100 procent niegrzeczności.
Jack może poruszać się swobodnie po mieście, wchodzić do domów, sklepów, muzeów. Nie zabraniają odwiedzać mu nawet komendy policji, co zakończy się niestety jej wysadzeniem i uwolnieniem przez Jacka więźniów. Do tego jednak daleka droga i mnóstwo zadań stojących przed nim.
W ubranku Jacka są tylko dwie kieszonki. Każda mieści po jednym przedmiocie. Będzie musiał więc starannie dobierać rzeczy do noszenia. Przedmioty te będzie można wykorzystać w różnych, niesamowitych miejscach, zdobywając niezbędne procenty (pierwsze osiem otrzymasz po ostrzelaniu bezbronnych, acz nie bezzębnych duszków). Po użyciu niektórych rzeczy, otrzymasz czasem inne, przydatne gdzie indziej.
Dwukolorowa, komiksowa grafika, prosty dźwięk i uproszczona akcja, to nie wady, lecz niewątpliwe walory tego programu. Pozwala nam to skoncentrować się na myśleniu i kombinowaniu. Ciągle jednak przez głowę przebiega myśl: oby to był tylko zły sen.

Producent: Gremlim Graphics
Komputer: Atari

# King's Quest
# Jak zostać królem?

Ta gra nie ma legendy. Ona sama jest legendą. Legenda o chylącym się ku upadkowi królestwie i o młodym Sir Grahamie, który ma przywrócić mu świetność. Na tronie zasiada król Edward Życzliwy, bardzo stary i schorowany. Jest tak słaby, że nie może nawet podnieść się ze swego tronu. Nie może więc władać królestwem, które pozostawione sobie coraz bardziej upada. Król wybrał więc młodego Grahama jako godnego następcę tronu. Aby udowodnić, że jest godzien swej przyszłej roli, musi zdobyć trzy magiczne przedmioty — lustro przepowiadające przyszłość, tarczę chroniącą przed każdą bronią i skrzynię, zawsze pełną pieniędzy. Sir Graham w wyprawie dysponuje jedynie własnym sprytem.

Tym, którzy chcą ukończyć tę grę od razu, przyda się ściągawka. Pożądana jest znajomość języka angielskiego (lub słownik), gdyż będziemy musieli wydawać po angielsku polecenia.

1. Przesuń kamień (*Move Rock*) w F3 i wydobądź z dziury sztylet (*Take Dagger*).

2. W E1 wskocz do studni (*Enter Well*), wyjdź z wiadra (*Get Out of Bucket*), płyń (*Swim*) i zanurkuj (*Dive*). Wpłyń w dziurę z lewej strony, podejdź do smoka i rzuć w niego sztyletem (*Throw Dagger*).

3. Zabierz lustro (*Mirror*) i wróć na powierzchnię, wspinając się po linie (*Climb Rope*).

4. W E3 wejdź na dąb (*Climb Tree*), zabierz z gniazda jajko (*Egg*) i ostrożnie zejdź.

3 5. W D6 zerwij czterolistną koniczynę (*Take Clower*) i pójdź do D8.

6. Stań na środku i w odpowiedniej chwili podskocz (*Jump*), by złapać się ptaka.

7. Spadniesz na wyspę. Z A4 weź grzyb (*Mushroom*) i wskocz do dziury w A5.

8. Szczurowi daj jajko (*Give Eggs*) i otwórz drzwi. Pójdź w dół, obok tronu stoi tarcza (*Shield*), którą powinieneś zabrać.

9. Pójdź w lewo do dziury, zjedz grzyb (*Eat Mushroom*) i przejdź przez dziurę. Znajdziesz się w B2.

10. Spod drzewa w C3 zabierz szyszkę (*Walnut*), którą otwórz (*Open Walnut*). Otwartą daj trolowi na moście w C6.

11. Odezwij się do gnoma (*Speak Gnome*) w B6. On każe, byś zgadł jego imię, odpowiedź IFNKOVHGROGHPRM, dostaniesz fasolę (*Beans*).

12. Zasadź fasolę w bagienku w B8 (*Plant Beans*). Urośnie wielkie drzewo fasolowe. Wejdź na szczyt i pójdź w prawo.

13. Stań za drzewem tak, aby olbrzym Cię nie widział i poczekaj, aż zaśnie. Wtedy podejdź do niego i zabierz mu skrzynię (*Chest*).

14. Wróć do zamku, pójdź do króla i stojąc przed tronem ukłoń się (*Bow King*). Król wstanie z tronu, by Cię powitać, lecz upadnie i umrze. Podejdź do tronu — teraz Ty jesteś królem!.

Chociaż największą przyjemność daje samodzielne rozwikłanie gry, to jednak w przypadku King's Quest jest to prawie niemożliwe. Ci, którzy będą chcieli próbować, muszą poświęcić na to minimum tydzień. Dobrze będzie także przeczytać poniższe wskazówki:

1. Miska, leżąca w C4, napełnia się sama gulaszem po wypowiedzeniu zaklęcia (*Fill*). Drwal za pełną miskę odda skrzypce, na których możesz grać.

2. Szczur nie pogardzi też złotą szyszką, a trol na moście przyjmie również torbę pełną diamentów.

3. Jaskinia w D8 jest zawalona głazem. Odwala go smok uciekając przed wodą, którą można go polać.

4. Zamiast czekać aż olbrzym zaśnie, można zabić go za pomocą procy (kamykami).

5. Król krasnoludków ma berło i tarczę. Aby wejść do jego królestwa, trzeba mieć czterolistną koniczynę.

6. Czarownica ma w szafce pyszny ser (szwajcarski!).

7. Gdy nie zgadnie się imienia gnoma, daje on klucz. Można nim otworzyć tunel w D3, prowadzący w chmury.

8. Po lesie biegają różne stworzenia : wilkołak, (zabija), karzeł (kradnie zdobycz), czarownik (zamraża), czarownica (więzi w chatce), elf (daje pierścień niewidzialności), wróżka (jej czar chroni przed niebezpieczeństwami), trol (pilnuje mostu), gnom (wałęsa się wokół legowiska), ptak (przenosi na wyspę) i koza (pasie się w zagrodzie). W jaskini urzęduje smok, w chmurach olbrzym, w chacie drwal z żoną, w podziemiach szczur i krasnoludki. Zwierzęta przebywające w lesie nie są groźne, gdy z Grahamem idzie koza. Należy zwabić ją marchewką wyrwaną z pola.

9. Jeśli Graham wpadnie do wody, to tonie po kilku sekundach (chyba, że zacznie płynąć). Pod wodą może przebywać tylko dwadzieścia sekund.

10. Niektóre funkcje mogą być wydawane automatycznie, np. 3 — nagranie aktualnej pozycji, 5 — odtworzenie nagranej pozycji, 7 — rozpoczęcie gry od początku, 9 — powtórzenie ostatniego rozkazu, 0 — podskok, + — pływanie, – — klęknięcie.

11. Po wejściu do pomieszczenia, najpierw rozejrzyj się (*Look Around*). Przydatne jest też oglądanie przedmiotów.

12. Nie używaj słów do, dla, od, z, na itp. Są one pomijane. Na przykład, rozkaz *Speak to King* powoduje to samo, co *Speak King*.

*King's Quest* ma oczywiście swego następcę, a nawet dwóch, w postaci *King's Quest II i King's Quest III*, dostępnych na razie jedynie na IBM i Atari ST.

Producent: Sierra On-Line
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari ST, IBM PC

# Kennedy Approach

# Kontroler ruchu powietrznego

Potężny Boening 747 Jumbo Jet z hukiem wylądował na lotnisku. Nie opadł jeszcze kurz towarzyszący każdemu lądowaniu, a bliźniaczy Boening zaczął kołować do startu. Nie było czasu na zbędne rozmyślania czy obliczenia. W powietrzu krążyło dziesięć pasażerskich kolosów, czekając cierpliwie w kolejce, nie mówiąc już o tym, że drugie tyle oczekiwało sygnału startu. Nic nie pozostawiono jednak przypadkowi. Każdy samolot co pięć minut otrzymywał dokładne dane, określające

kurs, szybkość i wysokość, tak, że kolizja nad lotniskiem była wykluczona.
Służba naziemna, odpowiedzialna za bezpieczeństwo oczekujących maszyn, nie była liczna. Piętnastu ludzi siedziało przy radarach i mikrofonach, ciągle wydając polecenia pilotom. Każdy z nich opiekował się co najmniej pięcioma samolotami. Byli oni odpowiedzialni za każdą maszynę znajdującą się do piętnastu kilometrów od lotniska, nawet jeżeli nie planowano lądowania, a samolot pojawiał się na radarze tylko na kilka minut.
Z powodzeniem można jednak stwierdzić, że tylko najlepsi z kontrolerów ruchu powietrznego mogliby zagrać w grę *Kennedy Approach*. Okazuje się bowiem, że rządzą tu trochę inne prawa niż na prawdziwym lotnisku — szybkość akcji jest większa, a maszyny często są nie do policzenia, tak dynamicznie zmieniają swoje pozycje. Odważni, którzy zdecydowali się grać w tę grę, mają sposobność sprawdzenia swych umiejętności na pięciu lotniskach: w Atlancie, Dallas, Denver, Waszyngtonie i Nowym Jorku. Każde z nich symbolizuje oddzielny poziom trudności, wzbogacony jeszcze o opcje pory dnia, związaną z natężeniem ruchu samolotów.
Po dziesięciu lub piętnastu minutach gry (w zależności od poziomu trudności) komputer ocenia Twoje działania. Pod uwagę brana jest liczba kolizji, czas niebezpiecznych zbliżeń między samolotami, opóźnienia w lądowaniach lub startach, a także niewłaściwe skierowanie samolotu (do złego miasta lub na niepoprawnej wysokości, gdyż przepisowa wynosi 4000 st.). Potem komputer wypłaca Ci należną kwotę za przepracowany czas i jeśli na to zasłużyłeś, kieruje Cię na wyższy poziom, wypłacając dodatkowo premię.
Pracę bardzo utrudniają Ci sytuacje awaryjne. Często bowiem zdarza się, że w lądującym samolocie kończy się paliwo, albo na jego pokładzie znajduje się chory. Nierzadko też przeszkadzają burze magnetyczne, bezwzględnie połykające każdy samolot. Musisz troszczyć się również o małe awionetki, latające piekielnie wolno.
Ekran podzielony został na trzy części. W górnej znajdują się dane dotyczące samolotów — kod i miasto docelowe. Poniżej jest linia wydawanych przez Ciebie rozkazów. Gdy chcesz zmienić kurs lub wysokość danego samolotu, najeżdżasz na niego , wciskasz *fire* i zostają podane jego dane. Po dokonaniu zmian i wydaniu polecenia, samolot automatycznie zacznie wszystko wykonywać.
W trzeciej części ekranu umieszczono ekran radaru. Są na nim odznaczone białymi kropkami trasy wiodące z pasa startowego do różnych miast (każde ma swój kod). Poza tym widzisz lotnisko (ewentualnie dwa), z zaznaczonym kierunkiem startu i lądowania. Najważniejsze są jednak przesuwające się samoloty wraz z ich kodami literowymi. Jeżeli nie dzieje się akurat nic ciekawego, to można wcisnąć klawisz Space. Spowoduje to dwukrotne zwiększenie upływu czasu. F1 natomiast, zatrzymuje go całkowicie.
Samolot podchodzący do lądowania musi znajdować się na minimalnej możliwej wysokości, lecąc idealnie prosto po białych kropkach wiodących na lotnisko. Wszystkie korekty kursu powinny być prowadzone wcześniej, gdyż np. zejście z 5000 st. na 1000 st. trwa około 40 s czasu gry,

a więc dość długo. Wszelkie manewry nad lotniskiem z reguły kończą się nieudanym lądowaniem. Start samolotu musi odbywać się tak, aby nie kolidował z lądowaniem innej maszyny, gdyż nie ma oddzielnych pasów i komputer traktuje to jako niebezpieczne zbliżenie.

Samoloty mogą lecieć obok siebie tylko wtedy, gdy różnica wysokości między nimi przekracza 2000 st. lub jeśli są od siebie odległe o 3 kropki ekranowe. Góry można pokonać lecąc powyżej 3000 st., a burzę na 1000 st. lub 5000 st.

Program *Kennedy Approach* jest dziełem dość dobrze oddającym realia pracy na lotnisku i nawet komputerowa synteza głosu pilota jest dość dobra. Tylko czasem zawieszający się komputer przypomina nam o humorach, chyba niezupełnie lotniczych, naszego kochanego Atari. A może akurat brakuje mu paliwa?

Producent: MicroProse
Komputer: Atari

# Kissin Kousins
# Poszukując ukochanej

*Kissin Kousins* to gra zręcznościowa, wymagająca wyjątkowego refleksu i szczęścia. Niedościgłym celem zabawy jest przyjście z pomocą dziewczynie, która jej oczekuje. Droga do niej jest niestety daleka i niebezpieczna. Aby w ogóle gdziekolwiek dotrzeć, proponuję wcześniej zaopatrzyć się w wersję gry z 99 istnieniami (jest taka!). W podstawowej wersji mamy do dyspozycji pięciu kuzynów i taka ich liczba przeciętnie wystarcza na pokonanie dwóch, w porywach trzech, etapów z kilkudziesięciu.

Przeciwnikami, z którymi przyjdzie Ci się spotkać, są: żarłoczne gąsiennice, skaczące kangury, latające nietoperze, trujące grzyby, ruszające się krzaki, hydranty, stoły ze znikającymi blatami, kosze z ruchomymi klapami. Zetknięcie się z którymś z tych przedmiotów to śmierć. Jedyne Twoje zadanie, to przeskakiwanie tych przeszkód. Od czasu do czasu należy liczyć się z małą bombą rzuconą z przelatującego przypadkiem samolotu. Ułatwieniem dla Ciebie może okazać się możliwość unicestwiania nietoperzy i kangurów za pomocą podręcznego pistoletu.

Dodatkowym wrogiem jest uciekający czas, określony dla każdego etapu. Przekroczenie limitu czasu jest równoznaczne ze śmiercią.

Myślę, że teraz kiedy wszystkie niebezpieczeństwa są znane dotarcie do

zguby jest sprawą mniej skomplikowaną. Należy tylko pamiętać o tym, że:

1. Łatwiej jest zestrzelić wrogów, jeżeli się podskoczy.
2. Czasami można zatrzymać się w środku planszy bez narażania życia.
3. Po zdobyciu każdych dwóch tysięcy punktów otrzymujemy dodatkowe istnienie.
4. Im szybciej przejdziesz dany etap, tym więcej punktów znajdzie się na Twoim koncie.

Producent: Atari Games
Komputer: Atari XL/XE

# Manic Mansion
# Niesamowity Dwór

Noc była ciemna i burzliwa. Nagle na niebie ukazał się niewyraźny kształt meteorytu, który rósł i przybliżał się. Meteoryt spadł niedaleko posiadłości Hendersonów. Olbrzymi wybuch targnął powietrzem. Ziemia zadrżała, a w oddali zabłysły zapalające się światła w oknach jedynego w tej okolicy domu.
Następnego dnia w Instytucie Badań Zjawisk Kosmicznych i Nadprzyrodzonych odkryto, że w nocy sejsmografy zanotowały potężny wstrząs. Radary zarejestrowały trasę kulistego obiektu, zbliżającego się do powierzchni Ziemi. Postanowiono wysłać na miejsce zdarzenia ekipę, która miała zbadać sytuację, pobrać próbki oraz sporządzić opis meteorytu. Znaleziono jednak tylko dziurę po wybuchu oraz wypaloną wkoło trawę. Ekipa podzieliła się: jedna z kobiet poszła w stronę widniejącego nieopodal domostwa, reszta powróciła do Instytutu. Już wieczorem w Instytucie zaczęto niepokoić się, co stało się z wysłaną wywiadowczynią. Telefon do Hendersonów nic nie dał. Podobno kobieta w ogóle do nich nie dotarła.
No a co Ty myślisz o tym wszystkim? Na pewno chciałbyś dowiedzieć się, co stało się z meteorytem i zaginioną kobietą.
Zanim rozpoczniesz grę, musisz zdecydować, kim będziesz w niej sterował. Dokonujesz wyboru trzech postaci spośród pracowników Instytutu. Jednym z nich musi być Dave, najlepszy przyjaciel zaginionej Sandy. Pozostałych zaś dwoje rekrutujesz spośród: fizyka Bernarda, fotografa Michaela, muzyka Syda, pływaka Jeffa oraz piosenkarki Razor i pisarki Wendy. Wybór ten nie jest bez znaczenia, gdyż umiejętności i wiedza towarzyszących Daviemu postaci będą bardzo przydatne i najlepiej byłoby zabrać wszystkich. Najpotrzebniejsi pracownicy uśmiechną się, gdy wskażesz ich kursorem, co pomoże Ci w wyborze.

Akcja rozpoczyna się w ogrodzie przed domem. Nie łudź się, że gospodarz wpuści do domu obcych i to w dodatku całą trójkę. Są jednak sposoby na wejście. Proponuję odchylić wycieraczkę leżącą pod drzwiami. Znalezionym kluczem możesz bez problemu otworzyć drzwi, choć właściciel domu na pewno nie będzie zadowolony. Przebywa on na piętrze wraz z innymi domownikami, więc na razie nikogo nie zauważy. Co chwila ktoś schodzi na dół i napotkany przez niego intruz ląduje w więzieniu. Wyjść stamtąd można dopiero po zdobyciu klucza, który wisi w pokoju gościnnym na żyrandolu.

Jest tu tak wiele szczegółów, że nie sposób opisać wszystkie. Cała przyjemność leży przecież w samodzielnym rozwikłaniu gry. Ale jest kilka rzeczy, do których ciężko jest dojść samemu i dlatego ściągawka:

1. W przedpokoju pchnij kulkę od poręczy przy schodach, otworzy się wtedy wejście do pomieszczenia reaktora.
2. Wywoływacz wylany niechcący można zebrać gąbką znalezioną w łazience.
3. Telefon do pielęgniarki można odczytać również w łazience. W tym celu m.in. napraw rurę i włącz dopływ wody.
4. Duszek, który broni wejścia na czwarte piętro zadowoli się puszką z wodą i owocami.
5. Aby zdobyć klucz do więzienia, weź ukrytą taśmę oraz płytę z pokoju duszka. W pracowni muzycznej przegraj dźwięk z płyty na taśmę, a następnie odtwórz go w pokoju gościnnym.
6. Nowe baterie, które użyjesz do uruchomienia latarki, znajdziesz w radiu pływającym na pontonie w basenie.
7. W ciemni możesz wywołać negatywy. Otrzymane fotografie należy dać gospodarzowi. Podobnie postąp z paczką, lecz najpierw oderwij z niej znaczki.
8. Stację radiową naprawisz częścią wyjętą z radia w pokoju gościnnym.
9. W basenie znajdziesz kluczyk i radio. Najpierw jednak musisz odłączyć dopływ wody (wyłącznik znajduje się w tajnym korytarzyku).
10. W pokoju z kwiatkiem, na niezamalowanej ściance, znajdują się niewidoczne drzwi. Aby je otworzyć, musisz zamalować ścianę farbą znalezioną w pracowni malarskiej.
11. W pomieszczeniu reaktora znajduje się szafka z wyłącznikami światła.

Producent: Lucasfilm
Komputer: Commodore

# Montezuma's Revenge

Dawno, dawno temu, w odległej krainie mieszkał sobie pewien zwyczajny wieśniak. Miał on pole, na którym uprawiał warzywa. Miał sad, w którym rosły drzewa, dające dużo owoców. W sadzie wznosił się jego dom, a obok niego stała psia buda. Pusta niestety, gdyż gospodarza nie stać było na trzymanie psa. Buda miała ten plus, że odstraszała niepożądanych gości prawie tak skutecznie jak pies, ale nic za to nie jedząc.

Miał też gospodarz syna, którego bardzo kochał i na wszystko mu pozwalał. Był to młodzieniec niezbyt wysoki, jednak potężnej budowy, co odziedziczył po ojcu. Lubił hałas, tańce, zabawy, a nade wszystko kochał pieniądze. To właśnie one stały się przyczyną jego zguby.

Pewnego dnia Santiago (tak brzmiało jego imię) przegrał sporą sumkę w Gazelę. Wiedząc, że karta ciągle mu nie idzie, wstał od stołu i krzyknął nienawistnie do skulonych ze strachu kompanów: już ja wam pokażę — sądząc, że oszukiwali. Następnie nie słuchając żadnych wyjaśnień, wybiegł z tawerny i skierował się w stronę góry Pouerto. Od tej chwili słuch po nim zaginął.

Każdy posiadacz komputera, będzie mógł jednak prześledzić, a nawet zmienić, losy Santiagi. Wystarczy zdobyć program *Montezuma's Revenge* i niemożliwe staje się możliwym.

Historia zaginionego karciarza nie jest wcale tak barwna, jak to sobie z pewnością wyobrażasz. Wszystko potoczyło się bardzo prosto i prozaicznie. Nieuważny Santiago wpadł bowiem do ciemnej krypty wybudowanej przed tysiącami lat przez nieznany lud. Krypta wiedzie do dość prostego labiryntu, w którym trudno jest się zgubić. Celem gry, nie jest jednak chodzenie po nim, lecz odnalezienie liny, która umożliwi bezpieczne wydostanie się na zewnątrz. Labirynt wrysowany jest w trójkąt, którego jeden wierzchołek znajduje się na szczycie Puerto, a jego pozostałe dwa krańce u podnórza góry. Lina znajduje się na najniższym poziomie labiryntu. Aby się do niej dostać, musisz przebyć wiele przeszkód i zabić mnóstwo potworów. Po labiryncie wałęsają się bowiem groźne jadowite węże, podłogi rozżarzone są od nieśmiertelnych ogni, z sufitów spadają trujące krople. Nic nie jest bezpieczne.

Korytarze w wielu miejscach zostały zablokowane różnokolorowymi kratami. Otwarcie tych zapór jest możliwe tylko właściwymi kluczami, a ich zdobycie nie jest proste. Mogą znajdować się bowiem w ogniu, leżeć na niedostępnej półce, itd. Od Twego sprytu i umiejętności będzie zależeć, czy uda Ci się je zdobyć i właściwie użyć.

Santiago może poruszać się po drabinkach do góry lub do dołu, chodzić w poziomie i skakać. Ponieważ jednak jest dość pokaźnej tuszy, musi więc wybijać się dość precyzyjnie, by nie spaść w przepaść lub nie zostać ukąszonym przez węża.

W labiryncie ukryte są przedmioty, pomagające ukończyć misję. Miecze umożliwią zabicie potworów, białe kwadraty zwiększą liczbę punktów i dodadzą energii, a kapelusze dadzą dodatkowe życie. Znaleziona woda ugasi na chwilę ogień, kładka zaś pozwoli przejść przez szeroką przepaść.
Wytrenowany gracz nie będzie miał kłopotów z dotarciem w głąb krypty — labiryntu. Wykorzysta to co trzeba, uskoczy przed śmiertelnymi ukąszeniami, odnajdzie potrzebne klucze i znajdzie się na najniższym poziomie. Ale jeszcze zanim ujrzy linę i uda się z nią na górę, czeka go ostatni sprawdzian i ostatni egzamin, najtrudniejszy ze wszystkich. By go zaliczyć nie pomoże ani zręczność, ani refleks, ani spryt. Dlatego musisz bardzo uważać, by nie stracić wszystkiego co zyskałeś i nie zaprzepaścić nadziei pokładanych w Tobie. Jesteś bowiem ostatnim, który może pomóc Santiadze.

Producent: Atari Games
Komputer: Atari

# Nineteen
# Dziewiętnastolatek

Jest rok 1965. Masz 19 lat. Żyjesz wygodnie. Jesteś zadowolony i nawet nie spodziewasz się, co Cię czeka. W najśmielszych snach nie przypuszczasz, że już wkrótce opuścisz rodzinny dom, rodzinę i przyjaciół i pojedziesz walczyć do Wietnamu, siedem tysięcy mil od domu. Wrócisz dopiero po upływie roku.
Gra *Nineteen* (Dziewiętnastolatek) jest oparta na fabule popularnej niegdyś piosenki Paula Hardcastle'a pod tym samym tytułem. Podobnie jak Platoon, tak i gra trywializuje zagadnienie wojny wietnamskiej do szybkiej akcji i zręcznościowej strzelaniny. *Nineteen* nie niesie jednak ze sobą tak demoralizujących akcentów, jak *Platoon*. Być może dzieje się to dlatego, że tematy poruszane u źródeł, tzn. w filmie *Platoon* i w piosence *Nineteen* są różne także pod względem ukazanego okrucieństwa. Piosenka opłakuje bowiem tragedie młodych, wkraczających w życie ludzi, którym wyrywa się z życiorysu cały rok. Nie dość tego, po roku spędzonym na wojnie mało kto wraca cały do domu, a i jego charakter może ulec diametralnej zmianie.
Gra składa się z 4 etapów. Chociaż żaden z nich nie zadziwia wyszukanym pomysłem, to w sumie towrzą bardzo udaną, rozrywkową grę.

Pierwszy etap polega na strzelaniu do ukrytych w lesie postaci, widocznych przez celownik optyczny z noktowizorem. Luneta pokazuje tylko fragment oddalonej ściany lasu. Postacie są z daleka widoczne jako żółtawe plamki. Dopiero złapanie plamki w celownik pozwala na jej zidentyfikowanie. Niektóre postacie to więźniowie i zwykli niewinni ludzie, nie należy więc ich zabijać. Utrudnieniem jest fakt, że obudowa lunety pozostaje nieruchoma w stosunku do otoczenia. Bardzo łatwo jest więc stracić orientację, która część lasu jest właśnie oglądana. Amunicja jest limitowana, tak jak i czas, w którym należy zdobyć odpowiednią liczbę punktów kwalifikujących do następnego etapu.
Drugi etap polega na przebiegnięciu toru przeszkód, złożonego z równoważni, poziomych belek, beczek i poręczy. Pokonać go trzeba także w określonym czasie.
Trzeci etap to walka wręcz. Należy zmieścić się w określonym limicie czasu, nie dając odebrać sobie energii. Energia obu walczących pokazana jest w postaci słupka po obu stronach pomieszczenia, w którym odbywa się walka.
Etap ostatni to rajd jeepem po piaszczystej drodze. I tu znów limitowany jest czas. Odporność samochodu na zniszczenia jest mała. Na drodze można spotkać głazy, rozlany olej, beczki, barykady, a także dodatkowe zapasy paliwa do jeepa.
Oto kilka porad, które przydadzą się każdemu:
1. Strzelając nie marnuj amunicji, gdyż ponowne ładowanie broni trwa dość długo. Nie strzelaj też do wszystkich, ponieważ trafienie niewinnego powoduje stratę części punktów.
2. Staraj się nie spaść z poręczy podczas biegu, gdyż będziesz musiał zacząć go od początku.
3. W walce wręcz staraj się znaleźć słaby punkt przeciwnika i wtedy pokonaj go jednym ciosem.
4. Podczas jazdy zwolnij, gdy droga wznosi się. Lepiej jest jechać trochę wolniej niż co chwila wpadać na przeszkody.
To dopiero pierwsza część Dziewiętnastolatka — *Boot Camp*, czyli obóz treningowy. Producent zapowiada części następne.

Producent: Cascade
Komputery: Spectrum, Commodore

# Nodes of Yesod

Pewnego pięknego dnia główny agent Międzygalaktycznej Kontroli Układów Planetarnych, czyli *The Rt. Hon. Charlemange Fortheringham-Grunes* (lub po prostu Charlie), obudził się bardzo znużony. Poprzedniego dnia otrzymał bowiem od swego szefa polecenie lotu na Księżyc w celu zbadania źródła dobiegających stamtąd dziwnych

sygnałów. Charlie miał już dość wszelkich zadań i misji, wolał siedzieć w domu i grać w *Asteroids*, tym bardziej, że już był prawie na emeryturze. Ale był również najlepszym agentem Komisji i do niego należało rozwiązywanie zadań najbardziej skomplikowanych. Rad nierad ubrał się w skafander i wsiadł do rakiety, która zawiozła go na Srebrny Glob.

Źródła sygnałów oczywiście nie znalazł, gdyż już na początku wpadł do krateru. Kiedy się z niego wydostał i usiadł na księżycowym kamieniu, by pomyśleć, nagle zauważył wychylającego się z kupki piasku kreta. Szybko skoczył i udało mu się go złapać. Okazało się, że kret bardzo lubi gryźć kamienie, gdyż zęby rosną mu bardzo szybko i musi je ścierać.

Ale zadanie było zadaniem. Ponieważ Charlie był agentem odpowiedzialnym i nie chciał wracać na Ziemię z niczym, więc natychmiast zabrał się do poszukiwań. Zaintrygował go krater, do którego nie tak dawno wpadł. Dookoła było ich jeszcze dużo i wszystkie prowadziły w głąb Księżyca. Ponieważ nie było innego wyjścia, Charlie odważnie wskoczył w czeluść krateru.

Znalazł się w labiryncie. Dookoła wznosiły się niewielkie kolumienki i ściany. Wszędzie krążyły różnorakie stworzenia — mieszkańcy tej części Księżyca. Były one groźne dla Charliego, lecz tu pomagał mu kret. Niektóre zwierzątka były niezniszczalne, tzn. Charlie odbijał się od nich nie robiąc sobie krzywdy. Kret zaś przechodził przez nie jak przez powietrze. Tych nie należało się bać, tylko je omijać.

Kret okazał się pomocny także w wygryzaniu przejść w ścianach, gdy nie było już wyjścia. Czasem skała była zbyt twarda, wtedy Charlie musiał liczyć na siebie.

Dowiedział się, że pomyślność zadania zależy od znalezienia i utworzenia Monolitu, który otworzy drogę ku następnej pozaziemskiej cywilizacji. Monolit składa się z ośmiu jednakowych kluczy, które rozmieszczone są w labiryncie. Jest na nie wielu amatorów, których należy się wystrzegać. Jeden z nich wygląda jak Charlie, ale jest cały czerwony. Gdy dotknie on Charliego, odbierze mu jeden ze znalezionych kluczy, trzeba więc być bardzo ostrożnym.

Charlie znalazł w końcu Monolit i poznał tajemnicę. Nie odpoczął jednak zbyt długo na rodzinnej Ziemi. Szef już po miesiącu wysłał go na Andromedę, gdzie prawdopodobnie przebywał naukowiec — uciekinier z Oriona. O tym wszystkim można dowiedzieć się z gry *Arc of Yesod*, która jest godną kontynuacją *Nodes of Yesod*, a nawet doskonalszą graficznie.

Producent: Thor Odin
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Nosferatu the Vampyre

Kochali się bardzo. Ona — młoda i piękna córka piekarza, on — przystojny młodzieniec z małomiasteczkowej rodziny. Lucy nigdy nawet w snach nie marzyła, iż będzie miała tak wspaniałego męża. Wśród jej znajomych małżeństwo było zawsze złem koniecznym. Rodzina przymuszała do tzw. małżeństw z rozsądku, które były w tych czasach bardzo częste. Niecodziennym wydawał się więc fakt, że zezwolono jej na ślub z mało znanym Johnatanem.

Zamieszkali w małej wilii na peryferiach. Lucy zajmowała się domem i ogrodem, a Johnatan pracował w firmie handlowej. Pieniędzy mieli dużo i wszystko było cudownie. Stało się jednak coś, co miało poważnie zaważyć na ich przyszłości. Johnatan został wysłany w celach handlowych do odległego o trzy dni drogi zamku pewnego człowieka. Lucy pozostała w domku zupełnie sama...

Po przybyciu na miejsce Johnatan zorientował się, że coś nie jest w porządku. Gospodarz patrzył na niego jakoś dziwnie, często wypytywał o żonę, nie pozwalał wychodzić w nocy z pokoju, mówiąc że to z troski, by coś złego się gościowi nie stało. Johnatan był jednak w stanie to znieść, gdyż interes dobiegał już końca, a sam gospodarz nawet nie naprzykrzał się w nocy. Kiedy jednak obudził się w swoim pokoju pewnej nocy i stwierdził, że właściciela nie ma w domu, a drzwi wyjściowe są zamknięte, przestraszył się bardzo. W mgnieniu oka przypomniał sobie opowieści krążące o dziwnym gospodarzu, nazywanym Nosferatu. Mówiono, że lubił urządzać nocne wypady. Odwiedzał wówczas młode kobiety, a co najgorsze zamieniał się wtedy w wampira.

Johnatan musi wydostać się z zamku i uratować Lucy przed Nosferatu.

Pierwszy etap gry dzieje się w kilkunastu pomieszczeniach twierdzy. Znajdziesz tam jadalnie z suto zastawionym stołem, przy którym możesz uzupełnić uszczuplone wcześniej siły. Nie pij jednak wina, gdyż Johnatan ma bardzo słabą głowę i będzie się chwiał, co utrudnia chodzenie. Obok jadalni znajduje się biblioteka, a w niej wiele sekretnych przejść, niezbyt trudnych do odnalezienia.

Johnatan może poruszać się w czterech kierunkach, chodzić po schodach i bronić się. Może także przesuwać różne sprzęty i używać znalezionych rzeczy. Na raz możesz nieść co najmniej dwa przedmioty.

Należy wszystko dokładnie przeszukać, by niczego nie pominąć, a rzeczy często są schowane w szafkach lub w łóżkach.

W zamku żyje wiele groźnych dla Ciebie stworów: olbrzymie psy, jadowite pająki, krwiożercze nietoperze. Spotykasz je bardzo często. Czasem zaś atakuje Cię także niewidzialne widmo, przed którym bronić się nie możesz. Uciekaj więc szybko.

Stan Twojej energii pokazany jest na ekranie w kształcie ukazującej się trumny. Kiedy tracisz energię, trumna staje się coraz większa i jeśli nie podejmiesz natychmiastowego działania, stracisz życie.

Z zamku możesz wydostać się po znalezieniu klucza do drzwi wyjściowych. Leży on w pokoju naprzeciwko jadalni. Zejdziesz wtedy po schodach i od razu znajdziesz się w rodzinnym mieście Lucy.
Od tej chwili klawiszami 1,2,3 zmieniasz postacie, którymi sterujesz. Twoimi pomocnikami stają się bowiem Lucy i jej wuj — doktor Van Helsing. Bez nich misja zabicia wampira nie może się powieść. Gdy Lucy umrze, to od razu pojawia się napis oznaczający zakończenie gry. Tylko Lucy bowiem może wywabić wampira z pomieszczenia, w którym jest on bezpieczny.
Do zabicia wampira musisz użyć drewnianych kołków — wyciosaj je siekierą ze stołków. Niemałą rolę odegra też czosnek i krucyfiks, nie zapomnij więc o nich. Gdy zbliżasz się jednak do Nosferatu, uważaj, gdyż nawet jedno dotknięcie wampira jest śmiertelne.
W zamkowej jadalni znajdują się dokumenty, bez których Johnatan nie może poruszać się bezpiecznie po mieście . Po ulicach chodzą bowiem policjanci i odbierają energię ludziom bez papierów. Na miejskim cmentarzu kręcą się też szczury, również bardzo groźne dla życia. W sumie przeszkód jest bardzo dużo i może właśnie dlatego, gra ta stała się tak popularna.

Producent: Light Circle
Komputer: Atari

# One Man and His Droid

# Pewien człowiek i jego robot

Ten człowiek to oczywiście Ty sam, robot — to Twój wierny przyjaciel. Przylecieliście razem na planetę Andromadus, aby chwytać i ekspediować na Ziemię bezpańskie roboty, droidy ukrywające się w labiryntach szybów i tuneli komunikacyjnych opuszczonych fabryk. Skład chemiczny atmosfery i temperatura panująca na powierzchni planety Andromadus, a przede wszystkim bardzo silne promieniowanie, wykluczają całkowicie możliwość zejścia na jej powierzchnię człowieka. Zupełnie inaczej ma się rzecz z robotami, te czują się tu znakomicie. Całymi tysiącami unoszą się nad planetą, prawie uniemożliwiając poruszanie się.

Sam nie mogąc opuścić pokładu statku kosmicznego, wykonanie misji powierzasz sterowanemu zdalnie robotowi. Siedząc wygodnie w centrum dowodzenia możesz obserwować go na ekranie pokładowego monitora i kierować jego ruchami.
Po opuszczeniu lądownika robot znajduje się w tunelu tuż pod powierzchnią. Nad nim przelatują całe chmary droidów, nie przedstawiających jednak dla Ciebie żadnej wartości. Te, które Cię interesują, ukrywają się w labiryntach. Wejścia do tych labiryntów znajdują się na górze. Pierwszym zadaniem jest więc przebicie się jak najwyżej, aż po sklepienie i przejście przez jeden z włazów do górnego tunelu. Droidy będą starały się ze wszystkich sił przeszkodzić Twojemu robotowi blokując mu drogę. Trzeba je zręcznie omijać, bo gdy schwytają go w pułapkę, zmuszą Cię do lądowania i trzeba zaczynać od nowa.
Ale Twój robot jest już w górnym tunelu. Teraz musi skierować się w lewo lub prawo (nie ma to żadnego znaczenia, gdyż wszystkie drogi prowadzą do celu) i odnaleźć szyb biegnący w dół. Tym tunelem automatycznie zostanie przeniesiony do labiryntu. I tutaj właśnie rozpoczyna wypełnianie właściwej misji.
Z lewej strony ekranu pojawiają się sylwetki ramboidów ułożone w takiej kolejności, w jakiej będziesz musiał umieszczać je w kapsule teleportacyjnej. Najpierw jednak należy odnaleźć właz do teleportu. W tym celu Twój robot powinien przespacerować się po korytarzach labiryntu. Warto zapamiętać ich kształt. Jeśli odnalazłeś już teleport i znasz choć w przybliżeniu plan labiryntu, to wysyłasz swego robota na poszukiwanie pierwszego z ramboidów.
Spotkanie z ramboidami nie jest groźne dla żadnej ze stron. Potworek zmienia jedynie kierunek ucieczki. Musisz w taki sposób blokować mu drogę, by sam wpadł do kapsuły. Nie jest to takie proste. Trzeba dobrze poznać zwyczaje tych stworków. W przeciwnym przypadku będą one Ci uparcie uciekać nie tam, gdzie byś sobie tego życzył.
Do następnego etapu przechodzisz wówczas, gdy wypełnisz całą kapsułę teleportacyjną (potrzeba do tego sześciu stworków) i co najmniej cztery z nich zostaną umieszczone na właściwych pozycjach. Po przejściu każdego z dwudziestu etapów otrzymujesz hasło, które umożliwi Ci rozpoczęcie gry od razu od wyższego etapu.

Oto zestawienie haseł wszystkich 20 etapów gry (po pokonaniu etapu dwudziestego przechodzi się do pierwszego).

1. NONE
2. EMPIRE
3. PREDATORY
4. RUMINATE
5. RYEGRASS
6. VACUUM
7. VAMPIRE
8. RAGOUT
9. GRAIN
10. AASVOGEL
11. BLIZZARD
12. CLOCHE
13. COLANDER

14. ECTOPLASM
15. ECOLOGY
16. FEROCIOUS
17. FETLOCK
18. GOOSEBERRY
19. GRAVITATE
20. UPANDAWAY

W dolnej części ekranu przedstawione jest, co potrafi Twój robot. Pierwsze naciśnięcie przycisku na drążku sterowym (lub klawisza spacji) powoduje, że robot traci zdolność latania, potrafi za to drążyć poziome tunele. Po drugim naciśnięciu uzyskuje zdolność zagłębiania się w podłoże. Po trzecim powraca do stanu wyjściowego. Dłuższe naciśnięcie przycisku umożliwia przegląd pozycji wszystkich poszukiwanych ramboidów, a przytrzymanie go jeszcze dłużej — zatrzymanie programu.
Sterowanie przy użyciu drążka sterowego nie wymaga komentarzy. Można także korzystać z klawiatury: N — lewo, M — prawo, A — góra, Z — dół.
Czas gry jest ograniczony. Jest jednak zwykle wystarczająco długi na przejście jednego etapu. Po uzyskaniu hasła uprawniającego do startu z wyższego poziomu, możesz przerwać grę i rozpocząć ją od nowa korzystając z hasła. W ten sposób — przy odrobinie cierpliwości — można przejść wszystkie 20 etapów. Niestety, na końcu nie czeka nas żadna niespodzianka i po etapie dwudziestym następuje... pierwszy.
Charakterystyczny dla tej gry jest całkowity brak strzelaniny i eliminowania przeciwnika. Nikt tu nikogo nie zabjija, a robot spełnia funkcję psa pasterskiego zaganiającego owce do zagrody.

Producent: Mastertronic
Komputery: Atari XL/XE, Spectrum 48K, Commodore 64, Amstrad CPC

# Pirates of the Barbary Coast

# Piraci z Wybrzeża Barbary

Któż nie zaczytywał się, a dziś nie wraca często do lektur opiewających wyczyny kapitanów Drake'a, Morgana, czy Blooda na morzach południowych. Wszyscy oni zaczęli jako korsarze lub nawet ścigani przez wszystkich piraci, a uwieńczyli swoją karierę jako admirałowie. Jeśli za pośrednictwem swego komputera chcesz pójść w ich ślady, to nie daj się zwieść nazwą i nie wybieraj gry *Pirates of the Barbary Coast*. W tej grze bowiem Twój bohater — kapitan fregaty *American Star* stanie po stronie prawa przeciw morskim rozbójnikom.

Akcja gry nawiązuje do autentycznych wydarzeń z końca XVIII wieku. Wówczas to krwawy pirat Bloodthroat porwał córkę Twojego bohatera, dowódcy Amerykańskiej Gwiazdy. Aby wykupić dziewczynę, jej ojciec rusza w długą i niebezpieczną podróż. W ciągu 30 dni zgromadzić musi 50 000 dukatów. Drogę do tej fortuny otworzyć może szereg korzystnych transakcji handlowych, bądź też znalezienie pirackiego skarbu ukrytego na jednej z wysp Atlantyku (dysponujesz szczęśliwie mapą tej wyspy). Jeśli natomiast nie uda mu się zdobyć pieniędzy, to pozostaje tylko walka z piratami. Czasem nie będzie wcale musiał ich szukać. Sami pojawią się przed nim na morzu.

Na początku gry Twoim oczom ukaże się mapa terenu gry. Obejmuje on znaczną część Atlantyku i Morza Śródziemnego, śródziemnomorskie porty Afryki i szereg wysp, też z zaznaczonymi nań portami. Wybierasz zatem jeden z portów i żeglujesz w jego kierunku. Nie należy tylko zapominać ile dni zostało do terminu wyznaczonego przez Bloodthroat'a, a także o koniecznym zapasie żywności, amunicji i prochu. O tym wszystkim przypominać Ci będą napisy w dole ekranu. Jeśli zaakceptujesz port docelowy i długość trwania podróży, to *American Star* podniesie kotwicę. Jeżeli droga do portu przeznaczenia stoi otworem, to na ekranie ukaże się napis *to port*. Naprowadzając nań joystick przesądzasz o wpłynięciu na redę.

Pobyt w porcie możesz przeznaczyć na zakup i sprzedaż towarów, uzupełnienie zapasów, a także na ewentualne naprawy statku. Pobyt w porcie nie liczy się do upływu wyznaczonego nam przez pirata czasu.

Możesz zatem w tym właśnie momencie odejść nawet na kilka minut od klawiatury.
Handel, czyli kupno i sprzedaż towarów, nie są sprawą łatwą, szczególnie podczas pierwszych prób zmierzenia się z Piratami z Wybrzeża Barbary. Trudno po prostu targować się wówczas, gdy nie wiadomo, jaką cenę na dany towar można uzyskać w innych portach. Trzeba zatem działać metodami prób i błędów. Nie można nigdy rezygnować z targowania się, jednak zbyt długie przeciąganie targu powoduje, że kupiec rezygnuje z transakcji. Pamiętać trzeba także, by nie wydać lekkomyślnie wszystkich pieniędzy i nie przeładować statku. Warto zatem zachowywać pewną równowagę między ilością sprzedawanych i kupowanych towarów.
Obok sprzedaży i kupna towarów pobyt w porcie powinien służyć Ci do uzupełnienia zapasów i, ewentualnie, werbunku załogi. Dokonać tego możesz u agenta portowego. Do agenta warto jednak zajść nie tylko po suchary, czy rum. To właśnie on, za drobną opłatą, może udzielić Ci informacji o tym, gdzie poszukują towarów, które właśnie posiadasz. Agent, pociągnięty za język, potrafi nawet wspomnieć mimochodem o skarbach. Jego informacja zawsze będzie jednak nieco enigmatyczna i sam będziesz musiał rozszyfrować jej znaczenie.
Wiatry mórz południowych zanieść Cię mogą nie tylko do portu, lecz również na jedną z wysp. Gdy zbliżasz się do niej, z bocianiego gniazda bosman melduje o tym, czy w lagunie widać coś interesującego. To coś oznaczać może, że trafiłeś na Wyspę Skarbów lub na kryjówkę Bloodthroat'a. Wpłynięcie do laguny jest zatem zawsze loterią. Tym większa jest więc możliwość wygranej, im lepiej opanujemy umiejętności prowadzenia bitwy morskiej.
Załóżmy jednak, że tym razem trafiłeś na Wyspę Skarbów. Przybycie do jej brzegów nie oznacza, że Twój trzos stanie się już jutro pełny. Dysponujesz wprawdzie mapą wyspy, lecz nie wiadomo, która z zaznaczonych na niej kryjówek rzeczywiście kryje skarb. Ponieważ każdy nieudany wypad na brzeg może Cię sporo kosztować (krwiożerczy tubylcy tylko czekają, by skonsumować część załogi) przypomnij sobie informacje kupione od Twojego agenta. Na miejscu znacznie łatwiej jest je rozszyfrować. Odnalezienie skarbu to gwarancja uwolnienia Twojej Katarzyny z rąk piratów. Jest zatem o co się starać.
Jak już wspomniano, zarówno w drodze pomiędzy portami, jak i w lagunie, natknąć się możesz na okręt piracki. *American Star* jest wystarczająco szybki, by na pełnym morzu ujść napaści. Czasem jednak należy podjąć rękawicę, a to oznacza bitwę. Jest to jeden z ciekawszych, lecz jednocześnie dość żmudnych elementów gry. Autorzy Piratów z Wybrzeża Barbary trochę za bardzo starali się o zachowanie realiów. Właśnie podczas bitwy morskiej toczonej przy użyciu artylerii okrętowej te cechy gry ujawnia się w całej pełni.
Do obrony przed piratami *American Star* ma 15 dział. Aby użyć chociaż jednego z nich, należy zdobyć umiejętności XVIII—wiecznego puszkarza. Polegały one głównie na w miarę szybkim ładowaniu działa oraz celowaniu bez użycia choćby najprostszych przyrządów celowniczych. Zapamiętaj zatem następującą receptę na ładowanie armaty: Wskaż opcję *Load*. Wybierz działo, z którego chcesz strzelać. Pobierz proch

i wsyp go do działa. Weź ubijak do prochu i ubij nim proch. Weź kulę i włóż ją do armaty, a następnie dopchnij ją wyciorem. Jeśli wykonasz wszystkie te czynności, to możesz przystąpić do ładowania kolejnej armaty. Recepta na oddanie strzału jest prostsza. Wystarczy jedynie ustawić się przed jednym z naładowanych dział, ustawić kąt jego pochylenia i *Fire*. Pamiętaj jednak, że wrogi okręt porusza się. Należy zatem strzelać zawsze nieco przed jego dziób. Wyjątkiem jest zwarcie obu jednostek. Można wówczas skorzystać z podsuwanej nam przez bosmana możliwości oddania salwy burtowej.
Wiesz już kapitanie jak poruszać się po morzach, handlować, szukać skarbu. Gdy będziesz miał już na okup, płyń do Bloodthroat'a — przyjmie Twój okup i wypuści Katarzynę. Jeśli jednak nie lubisz układać się z piratami, Twój honor na to nie pozwala, to walcz. Pokonując pirata nie zagrozisz życiu swojej córki. Wybieraj zatem.

Producent: Cascade Games Ltd.
Komputery: Atari XE/XL/ST, Commodore 64/128 Amiga

# Pitstop
# Rajd formuły I

Gier komputerowych, symulujących zmagania kierowców formuły I, napisano już bardzo wiele. Tylko niektóre z nich zdobyły popularność. Należy do nich także niewątpliwie *Pitstop* — program prosty, lecz za to pomysłowy i obdarzony dobrą grafiką.
Na początku gry następuje wybór trasy, ilości okrążeń toru, stopnia trudności, liczby graczy biorących udział w wyścigu. Jeśli nie masz towarzysza gry, to będzie nim komputer. Pokonać go jest trudno, lecz nie przejmuj się. Powinna Ci na początek wystarczyć rywalizacja z samym sobą, uzyskiwanie coraz lepszych czasów przejazdu.
Jazda po torze nie należy do łatwych. Szczególnie trudne jest wyprzedzanie niezbyt szybko poruszających się samochodów—marude-rów. Ich kierowcy mają niezbyt miły zwyczaj zajeżdżania Ci drogi. Wprawdzie nie dochodzi nigdy do groźnych w skutkach kolizji, lecz zwolnienie z prędkości ponad 200 km/h do 130—140 km/h oznacza poważną stratę czasu. Najlepiej zatem starać się wyprzedzać niejako z biegu, stosując przy tym technikę faktycznie z wyścigów formuły I — wyprzedzać z unikiem.
Interesującym fragmentem gry jest tankowanie paliwa i wymiana opon samochodu. Gdy poziom benzyny w baku zbliży się do minimum, a opony zaczną przybierać kolor różowy czas zjechać do boksu.

Pęknięcie opony oznacza wypadek i koniec wyścigu. Lepiej zatem stracić kilka minut na konieczne zabiegi techniczne.
Twój boks znajduje się tuż za linią mety. Zjechać do niego możesz po pokonaniu pełnego okrążenia. Gdy już się tam znajdziesz, wystarczy naprowadzić kursor na postać mechanika, wcisnąć *fire* i podejść do kół samochodu. Zdjęte koło zostaje przetoczone na stertę innych. Tam niepostrzeżenie jest zamieniane na nowe — ciemnoniebieskie, które mechanik zakłada z powrotem. Benzynę wlewa inny mechanik. Musisz uważać, by nie nalać zbyt wiele. Oznacza to napełnianie baku od nowa, a czas leci.
Pitstop doczekał się już drugiej części, niewiele różniącej się od pierwowzoru.

Producent: EPYX
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64/128, Spectrum 48K/2

# Platoon

Dla zwykłego gracza w Platoonie nie ma nic takiego, co różniłoby tę grę od innych. A jednak wystarczy obejrzeć film Olivera Stone'a — *Platoon* i dokładnie przyjrzeć się grze, by zrozumieć wszystko. Film jest brutalnym, kontrastowym przedstawieniem aspektów wojny w Wietnamie. Wulgarny, lecz mimo wszystkich swych niedociągnięć, wyraźnie niesie antywojenne przesłanie.
*Platoon* składa się z kilku etapów, logicznie połączonych w jeden łańcuch. Część pierwsza to bieg przez dżunglę w poszukiwaniu ładunków wybuchowych. Poruszanie możliwe jest we wszystkich czterech kierunkach. Żołnierz jest uzbrojony w karabin i granaty, którymi zabija spotkanych po drodze Wietnamczyków. Wyłaniają się oni zewsząd: nieoczekiwanie skaczą z drzew, wyskakują z krzaków, wyłażą spod ukrytej w ziemi klapy lub zwyczajnie biegną dróżką. Rozstawiają też miny przeciwpiechotne, które trudno jest przeskoczyć bez potrącenia.
Po znalezieniu ładunków wybuchowych, żołnierz biegnie do wioski, zaminowuje most. W domach szuka latarki i mapy podziemnych tuneli. Dopiero wtedy może wejść do tunelu, jeżeli oczywiście znajdzie wejście.
Trzeci etap to wędrówka siecią tuneli w poszukiwaniu kompasu i dwóch pistoletów z flarami. Są one ukryte w pomieszczeniach, w których można znaleźć także amunicję, opatrunki i żywność. Wszędzie oczywiście roi się od Wietnamczyków i uratować życie może tylko celne oko.
Wyjście z tuneli i powrót do dżungli są możliwe za pomocą drabiny. Tu należy po kolei odpalać flary i w ich świetle mordować ukrytych w krzakach wrogów. Jest to etap czwarty.
Teraz rozpoczyna się bieg przez las. Powietrze jest aż czarne od pocisków i granatów, a droga najeżona minami i drutami kolczastymi.

Na końcu znajduje się bunkier sierżanta Barnesa, zdrajcy i mordercy. Rzuca on bezustannie granatami. Należy celnie odpłacić mu pięknym za nadobne i ... to już koniec. Na deser wspaniały widok lecącego śmigłowca i napis Wracasz do domu, chłopcze .
Pluton, którym dysponujesz składa się z pięciu ludzi. Każdy ma trzy opatrunki. W rezultacie jest więc piętnaście „żyć".
Tryb gry (walka czy wędrówka) jest przełączany automatycznie, w zależności od sytuacji na ekranie.

Producent: Ocean
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, IBM PC

# Pop Eye
# Historia z życia marynarza

*Pop Eye* to tytuł dwóch różnych gier. Są to dwie historie z życia pewnego marynarza.
W pierwszej nasz bohater wraca po długim rejsie do rodzinnego miasta. Udaje się do domu swej narzeczonej. Spotyka go jednak przykre rozczarowanie. Drzwi domu są zamknięte. Na chwilę tylko otworzyło się okno. Ukazała się w nim piękna buźka narzeczonej, po czym okiennice zatrzasnęły się z hukiem. Zmartwiony i zdziwiony niezrozumiałym zachowaniem ukochanej żeglarz poszedł szukać jakiegoś noclegu. Zmęczony i głodny jak wilk dotarł do starej opuszczonej latarni morskiej. Tam znalazł puszkę szpinaku i dwa niewielkie serduszka. Przez chwilę zastanawiał się skąd tu się wzięły i do kogo należeć mogą te serduszka. Ponieważ jednak nic rozsądnego nie przychodziło mu do głowy, postanowił zająć się swoim żołądkiem. Zjadł trochę szpinaku — a była to jego ulubiona potrawa — i od razu świat wydał mu się piękniejszy. To co zostało wsadził do kieszeni. Na wszelki wypadek zabrał także serduszka. A nóż mogą się przydać — pomyślał. Pozbywszy się czarnych myśli ruszył z powrotem do domu narzeczonej. Po drodze przyszło mu do głowy, że znalezione serduszka mogą być wspaniałym prezentem dla jego ukochanej. Okazało się, że pomysł był znakomity. Podarunek tak bardzo spodobał się dziewczynie, że dała marynarzowi dwa całusy. Potem jednak na powrót zamknęła okno.
Tym razem jednak nasz wilk morski nie załamał się. Postanowił znaleźć więcej podobnych serduszek (później okazało się, że było ich aż 26) i wszystkie złożyć u stóp ukochanej. Był przekonany, że wówczas dziewczyna pokocha go znowu.

Podczas poszukiwań spotykało naszego bohatera wiele przygód, w większości nieprzyjemnych. Spotkał się między innymi z olbrzymim ptaszyskiem. Kosztowało go to sporo sił. Aby je podreperować, musiał sięgnąć po puszkę szpinaku znalezioną w starej latarni morskiej. Zjadł trochę i poszedł dalej. Od tej pory był bardziej ostrożny. Gdy zobaczył idącego w jego kierunku wielkiego grubego faceta, schował się czym prędzej za róg budynku.
W opuszczonej budowli znalazł klucze, dzięki którym mógł otwierać zamknięte drzwi. Za nimi spodziewał się znaleźć serduszka choć trafiał także na inne, również bardzo przydatne przedmioty. W jednej z komnat znalazł, na przykład, czapkę niewidkę, która uratowała go przed smokiem mieszkającym na strychu. W innym miejscu znalazł zapałkę, której użył do odpalenia armaty. Za jej pomocą — nasz bohater najpewniej lubił niekonwencjonalne rozwiązania — wydostał się na wyższe piętra budowli.
Szpinak okazał się środkiem uniwersalnym, dobrym na wszystko. Skutecznym nawet na czarownice. Na nic jednak nie przydał się w trakcie potyczki z jednorękim bandytą . Tu trzeba było ruszyć głową. Nasz bohater nosił ją jednak nie od parady. Literki na automacie ułożył w słowa *Pop Eye*. Uzyskał za to premię — sześć serduszek.
Gdy zebrał już wszystkie serduszka wrócił do narzeczonej. Za każde serduszko otrzymał jednego buziaka. Po ostatnim pocałunku drzwi otworzyły się... i żyli długo i szczęśliwie.
Druga historia jest nie mniej romantyczna. Nasz bohater zakochał się (z wzajemnością) w pięknej córce kapitana. Trudno byłoby sobie wyobrazić bardziej szczęśliwą historię, gdyby nie zazdrosny bosman i jego złośliwy pomocnik. Piękna narzeczona zrzuca marynarzowi z górnego pokładu serduszka, nutki, literki, on zaś musi je chwytać uważając równocześnie, by nie wpaść w łapska bosmana lub nie oberwać od jego kompana. Marynarz może na krótko unieszkodliwić bosmana zrzucając na niego kosz. Może także znokautować go celnym ciosem, pod warunkiem, że zjadł przedtem puszkę szpinaku.

Program: POPEYE (labiryntowa)
Producent: Macmillan
Komputery: Spectrum, Commodore
Program: POPEYE (zręcznościowa)
Producent: Dk'Tronics
Komputer: Atari

# Robin of the Wood

Robin z Locksley — banita, obrońca biednych, symbol wolności, odwieczna legenda Anglii. Trzy filmy pełnometrażowe, dwa seriale, seria książek opowiadają o nim od lat. Fascynują dzieci i dorosłych, urzekają swą prostotą i ciągłym podstawowym wątkiem — walki dobra ze złem.
Legenda została przeniesiona i na komputer. W jednej z wersji opowieści o Robinie celem jest odzyskanie Srebrnej Strzały, symbolu wolności Saksonów, ukradzionej ojcu Robina przez Szeryfa z Nottingham. Strzała znajduje się w pilnowanym przez straż ogromnym zamku Szeryfa. Jedynym sposobem odzyskania jej jest wygrana w ogłoszonym właśnie turnieju. Łatwowierny Szeryf przypuszcza, że na turnieju zjawi się Robin, którego wtedy będzie można pojmać. Nie wie jednak, że przed rozpoznaniem będą chronić Robina trzy magiczne strzały.
Wygrana jest w zasięgu ręki. Trzeba tylko dobrze się postarać. Na początku gry Robin dysponuje jedynie krótką pałką. Jest ona jednak wystarczająca, by skutecznie unieszkodliwiać włóczących się po Sherwood Normanów. Są oni żołnierzami Szeryfa. Mają za zadanie złapać Robina. Posługują się w walce kuszami.
Broń Robina — łuk i miecz — oraz trzy magiczne strzały są ukryte w dziupli dębu. Ten dąb to nie jest zwykłe drzewo. To Ent — kilkusetletni człowiek-drzewo. Pilnuje on tej broni, ale zażąda za to zapłaty — trzech mieszków złota za każdą sztukę.
Robin, jak przystało na banitę, musi zabrać potrzebne złoto komuś bogatemu. Jedynym bogaczem w zasięgu jest Biskup z Peterborough, podróżujący w eskorcie swoich żołnierzy. Wystarczy wyeliminować ciosem pałką eskortę i Biskup ucieka, porzucając dwa mieszki ze złotem. Mieszki zabiera Robin do kieszeni. Ale uwaga, kieszeń ma ograniczoną pojemność. Zmieści się w niej osiem przedmiotów. Należy więc wybierać co nieść. Przede wszystkim Robin nie powinien zapychać jej kwiatkami. Niech niesie najwyżej dwa, gdyż okażą się niezbędne w przypadku spotkania z czarodziejką, mogącą przenieść go w okolice zamku.
Uzbrojony w miecz, łuk ze strzałami oraz trzy magiczne strzały Robin może udać się na turniej. W okolice zamku przeniesie go wspomniana czarodziejka, w zamian za trzy kwiatki. Tam pozostaje tylko znalezienie klucza i odpowiednich drzwi. Krok przez próg i Strzała jest znów w rękach Saksonów.
Bohater powinien pamiętać jeszcze o jednej rzeczy. Spotkanie w lesie z Szeryfem grozi wtrąceniem do więzienia. Ucieczka jest możliwa po znalezieniu klucza i wyjścia. Każdy strzał lub spotkanie z dzikiem odbiera Robinowi część energii, co sygnalizowane jest sciemnieniem wielkiego jeleniego poroża pokazanego na dole ekranu. Rany leczy stary pustelnik. Dodatkowe życia można znaleźć w lesie.

Producent: Odin C.G.
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari XL/XE

# Roland's Rat Race

# Wyścig szczura Rolanda

Mały szczurek Roland, mieszkaniec londyńskich kanałów, stoi przed wielką szansą. W studiu telewizyjnym, znajdującym się tuż nad jego domem, dziś o dziewiątej odbędzie się przegląd kandydatów na gwiazdy filmowe. Roland bardzo chce tam się dostać gdyż wierzy, że jego zdolności pomogą mu w karierze.
Niestety, na drodze szczurka stanęły zamurowane dawno drzwi. On jest za słaby, by je przebić, a na rozbiórkę nie ma czasu. Co zrobić?
Jedząc stare szpargały z pracowni starego historyka Roland znalazł stary zapisek — legendę o dyrektorze studia telewizyjnego, który ścigany przez niezadowolonych telewidzów uciekł do kanałów, zamurowując przejście. Biegnąc przez ciemne, śliskie korytarze zgubił własne buty i wpadł do ścieku płynącego prosto do Tamizy. Od tej pory słuch po nim zaginął. Podobno w kanałach znaleźć można kawałki wspaniałego lustra, pokrywającego niegdyś drzwi do studia. Ten, kto zdąży ułożyć je w mozaikę na zamurowanych drzwiach, wejdzie przez nie i odtąd wszystko będzie mu się w życiu układać.
Roland wiedział już, co zrobić. Zaczął poszukiwania kawałków lustra. Ciągle przeszkadzały mu stare kalosze, plączące się pod nogami. Potykał się o nie i przewracał, a czas nieubłaganie płynął. Poradził sobie z nimi dopiero wtedy, kiedy w wyschłej rurze prowadzącej ze starej zbrojowni znalazł strzelbę — wiatrówkę. Nabił ją znalezionym klejem i wypalił w nadbiegające kalosze. Przylepiły się one do podłogi i przez długą chwilę tuptały w miejscu. Przez ten czas szczurek zdążył uciec.
Każdy znaleziony kawałek lustra Roland ostrożnie odnosił i układał na zamurowanych drzwiach. W wędrówce często korzystał z usług podziemnego tramwaju, który zatrzymywał się po wypaleniu weń pocisku klejowego. Szczurek wpadł raz w plamę po takim pocisku i przez chwilę bardzo się męczył nie mogąc oderwać stóp od podłogi.
Zgłodniały Roland posilał się odpadkami walającymi się przy kuchni restauracyjnej. Po chwili doładowywał strzelbę i parł dalej.
Nad nim, po ulicy, jeździły samochody i chodzili ludzie. Londyn tętnił życiem, a serce Rolanda biło radośnie na myśl o czekającej go nagrodzie. Czy zdąży, czy da radę? Zależy to też od Ciebie. Pomóż mu.

Producent: Gremlin Graphics
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Saboteur
# Sabotażysta

Fabuła jest prosta. Świetnie wyszkolony, lecz dość skromnie wyposażony komandos, dostaje się w pojedynkę do tajnego bunkra wroga. Jego zadaniem jest wykradzenie dyskietki z niezwykle ważnymi danymi i wysadzenie bunkra w powietrze. Bombę, potrzebną do wypełnienia tego ostatniego zadania, należy najpierw znaleźć, by potem podłożyć ją w centrum dowodzenia. Również znalezienie dysku nie jest łatwe. Trzeba odnaleźć do niego drogę w labiryncie korytarzy.

Do bunkra dostajesz się podpływając pontonem w okolice Twoich najzawziętszych wrogów, jakimi w tej grze są specjalnie szkolone przeciw ludziom psy rasy doberman. Obłaskawić ich nie sposób, każdego można tylko zabić lub uciec przed nim do następnej komnaty. Dłuższe przebywanie sabotażysty w towarzystwie psa kończy się dla naszego bohatera tragicznie.

Znacznie mniej groźnymi przeciwnikami są strażnicy. Można ich pokonać bronią (przyniesioną lub znalezioną), albo też próbować szczęścia w walce wręcz. Na całe szczęście nasz bohater ma kwalifikacje zarówno Bruce'a Lee, jak i Jerzego Kuleja. Jeden celny cios pięścią lub stopą i przeciwnik pada, by się już więcej nie podnieść.
Abyś nie błąkał się godzinami po komnatach bunkra możemy dać Ci, kilka wskazówek praktycznych.

Po pierwsze, staraj się najpierw znaleźć centrum dowodzenia ze schowaną tam dyskietką. Jeśli nie uda Ci się tego dokonać w czasie, jaki wyznacza widoczny na dole ekranu zegar, to misja już u progu zakończy się niepowodzeniem. Dyskietki należy szukać na najniższych kondygnacjach schronu. Gdy ją znajdziesz, zegar zatrzyma się. Wówczas już nieco spokojniej i bardziej systematycznie można zabrać się za szukanie bomby. Zapamiętaj tylko, że jej położenie zmienia się wraz ze zmianą stopnia trudności. Dla nabrania wprawy warto także, w tym właśnie momencie rozgrywki, gdy zegar nas nie pogania, zbadać przyszłą drogę ucieczki z bunkra. Wiedzie ona na najwyższą kondygnację, gdzie ukryty jest helikopter. O tym, jak trudna jest ta droga pod górę przekonasz się wkrótce sam.

Gdy już masz w ręku bombę możesz wracać do centrum dowodzenia, gdzie zostawisz ją na miejscu dyskietki. Kładziemy zatem bombę i w nogi. Tym razem czasu naprawdę będzie bardzo mało — zegar odlicza sekundy do nieuchronnej eksplozji. Jeśli uda Ci się odlecieć helikopterem wraz z dyskietką, to wygrałeś. Jeśli sam wysadzisz się w powietrze, to na premię punktową nie ma co liczyć.

Podobnie jak w wielu innych grach przygodowych również w Sabotażyście masz do wyboru wiele poziomów trudności. Na pierwszym i na ostatnim trzeba zrobić praktycznie to samo.

Zupełnie różne są jednak na poszczególnych poziomach warunki, w których przychodzi Ci realizować swą misję. Czym wyższy jest poziom, tym mniej jest czasu na dotarcie do centrum dowodzenia i na ucieczkę po podłożeniu bomby. Jednocześnie na drodze pojawiają się zupełnie nowe przeszkody — zamknięte drzwi. Otworzyć je można przełączając sterownik umieszczony na ustawionych w wielu miejscach konsolach. Kłopot jedynie w tym, że nie wiadomo, z której konsoli steruje się danymi drzwiami. Od czasu do czasu zdarza się zatem, że zamiast otworzyć jakieś drzwi zamkniesz inne.
*Saboteur* to gra, która nie nuży tak długo, dopóki nie uda się jej chociaż raz ukończyć na jednym z wyższych poziomów. Gdy Ci się to uda radzimy sięgnąć po coś innego, choćby po... kolejny odcinek przygód Sabotażysty.

Producent: Durell
Komputery: Spectrum 48K/2/3, Commodore 64/128, Atari XL/XE

# Saboteur II
## Sabotażystka

Już w półtora roku po sukcesie Sabotażysty zespół autorski, opracowujący tę grę pod wodzą Mile'a Richardsona, zakończył jej kolejną wersję. W dużej mierze bazuje ona na sukcesie poprzedniczki, zbliżona jest nawet grafika i muzyka obu gier. W drugiej części zmienia się główny bohater gry. Tym razem jest nim... dziewczyna. Nie jest ona jednak podlotkiem, jakich wiele. To dobrze wyekwipowana i wszechstronnie wyszkolona Sabotażystka, która ma do wypełnienia zadanie znacznie trudniejsze niż jej poprzednik.
Sabotażystka dostaje się do wrogiej twierdzy za pomocą lotni. Nie czeka jednak na nią bynajmniej komitet powitalny z kwiatami. Są za to ogromni strażnicy z podręcznymi laserami lub bez, pantery, windy, drzewka, nietoperze i inne przeszkody, którymi obdzielić można byłoby co najmniej 10 innych gier.
Bohaterka, jak już się rzekło, wszechstronnie wyszkolona w bojowym rzemiośle, potrafi poradzić sobie z przeciwnikami. Panterę pokonuje celnym ciosem w szczękę, strażnik pada po uderzeniu karate, przed nietoperzem można się schylić, a zalany korytarz po prostu przepłynąć.
Bunkier, czy też budynek, w którym porusza się Sabotażystka, ma bardzo dużo pokoi na kilkunastu kondygnacjach. Połączone są one drabinkami lub dziurami w podłodze. Po lewej stronie dachu na wyrzutni stoi rakieta. W podziemiach natomiast jest schowany, tak przydatny w ucieczce, motocykl.

W odróżnieniu od pierwszej wersji Sabotażysty, w drugiej misje na poszczególnych poziomach trudności są diametralnie różne. Na pierwszym do sukcesu potrzebna jest tylko udana próba ucieczki motocyklem. Na drugim ucieczka piechotą, a na trzecim trzeba znaleźć ukryty w skrzynkach kawałek taśmy perforowanej. Na wyższych stopniach wtajemniczenia trzeba wyłączać płot elektryczny i wykonać wiele innych, nie mniej skomplikowanych czynności. Jak łatwo się domyślić, aby ukończyć ostatni poziom, należy wykonać naraz wszystkie zadania. Samych odcinków taśmy znaleźć musi aż 14.
Organizacja ekranu jest analogiczna jak w pierwszej części gry. Pokazana jest na nim aktualna sytuacja, zawartość kieszeni Sabotażystki, przedmioty które znajdują się w pobliżu, stan energii (siły życiowej) bohaterki i zegar nieubłaganie odliczający czas.
Uwaga! Gra ma strukturę „schodkową". Aby wspiąć się na pewien stopień trudności należy, w zasadzie, pokonać poprzedni. Dopiero bowiem na mecie etapu x nasza bohaterka otrzymuje słowo — klucz do etapu x + 1. Dla ambitnych (lub, jeżeli ktoś woli, leniwych), którzy pragną jednak startować z wyższego pułapu podaję już tutaj hasła:
Etap 2 JONIN
Etap 3 KIME
Etap 4 KUJI KIRI
Etap 5 SAIMENJITSU
Etap 6 GENIN
Etap 7 MI LU KATA
Etap 8 DIM MAK
Etap 9 SATORI
Jeśli taka pomoc Ci nie wystarcza, to możesz spróbować lekko zmodyfikować program. Zatrzymanie upływu czasu — daje POKE 37122,0 a nieśmiertelność POKE 61340,201. Poprawki te dotyczą wersji *Saboteur II* na Spectrum.

Producent: Durell
Komputery: Spectrum 48K , Commodore 64/128, Amstrad CPC

# The Secret Diary of Adrian Mole

# Pamiętnik Adriana Mole'a

*The Secret Diary* to gra bardzo różna od przyjętego na gry tekstowe standardu. Jej tekstowość polega przede wszystkim na bardzo rozbudowanej fabule i ogromnej ilości informacji w postaci tekstu. Treść przekazana jest w formie dziennika czternastoletniego Adriana, brytyjskiego chłopca żyjącego w dwudziestym wieku. Dziennik rozpoczyna się pierwszego stycznia któregoś roku i prowadzony jest do 31 grudnia. Urodziny Adriana przypadają 2 kwietnia.

Gra jest podzielona na cztery części po trzy miesiące. Każda z części zajmuje całą pamięć i jest wgrywana po ukończeniu poprzedniej. W odróżnieniu od innych gier, tu Twoja rola sprowadza się do wciskania klawisza w celu „przewijania" tekstu, ilustrowanego zresztą wieloma rysunkami.

Dlaczego więc gra pozostaje grą? Otóż w pewnym momencie akcji narrator (jest nim Adrian) zatrzymuje wywody pytając, co ma zrobić lub którą z czynności powinien wybrać. Do wyboru są trzy warianty, wybierane odpowiednio klawiszami 1, 2 i 3. Ponadto, po wciśnięciu klawisza 4 można wybrać jedną z komend: LOAD, SAVE, DEMO, PRINTER ON OFF, PICTURES ON/OFF lub HELP. Powrót do gry następuje po wpisaniu zera (cyfry).

Akcja toczy się w dwóch angielskich miastach, przeplata się tu wiele wątków. Właściwym celem gry jest osiągnięcie 100 procent podobieństwa do oryginalnego Adriana, znanego Ci przecież z filmów. Aktualny wynik podawany jest co kilka dni.

Tekst napisany jest prostym językiem, zrozumiałym nawet dla średnio zaawansowanych w angielskim. Nie jest to język kwiecisty, oddaje jednak wiernie wszystkie sytuacje i humorystyczne zajścia. Prawie nie spotyka się w nim idiomów ani zwrotów specyficznych, dzięki czemu dziennik czyta się lekko i z przyjemnością.

Nie mogę powiedzieć, jak kończy się pamiętnik, by nie psuć zabawy. Podam tylko garść najpotrzebniejszych informacji o głównych postaciach z punktu widzenia gry.

Nige jest najlepszym przyjacielem Adriana. Ma jednak pstro w głowie, nie warto chodzić do niego na prywatki. Pandora to nowa uczennica IIId, pali papierosy. Na geografii siedzi z Adrianem. Jej ojciec nie jest mleczarzem. Babcia Adriana mieszka w innym mieście, zawsze służy radą i pomocą.

Ojciec Adriana to wiecznie niezadowolony, chorowity człowiek. Narzeka i leży w łóżku jedząc witaminę C. Matka Adriana wykorzystuje syna jak może, głównie w pracach domowych. W pewnym momencie przeprowadza się do Sheffield z panem Lucasem, lecz później wraca. Lucas dobrze gotuje, lubi dawać prezenty, które warto też przyjmować. Scrunton jest dyrektorem szkoły Adriana, namiętnym palaczem. Nie lubi spóźnialskich i uczniów-skarżypytów. Sproxton to stara nauczycielka angielskiego, skarży na wszystko dyrektorowi. Dock uczy nauk przyrodniczych, ma stary samochód. Kent jest szkolnym kolegą Adriana, często spóźnia się i bije kolegów. Pali papierosy Benson Hedges, lepiej na niego nie skarżyć.
Baxter jest niedołężnym staruszkiem, którym Adrian opiekuje się z ramienia Klubu Samarytaninów. Chętnie pożycza pieniądze. Brat Ludowić to przedstawiciel religijnej sekty Purple People. Lepiej z nim nie rozmawiać, za wszystko żąda zapłaty.
I garść informacji o Adrianie: nie lubi sportu, uwielbia pisać i czytać wiersze, kocha się w Pandorze, lubi czekoladki Mars i motocykle, uważa się za niedocenianego intelektualistę. Ponadto nie znosi palaczy, dentystów i egzaminów. Jest uczulony na plastik.

Producent: Level 9
Komputery: Spectrum, Commodore

# Silent Service
# Podwodna bitwa

Zmagania na Pacyfiku są u nas chyba najsłabiej znanym fragmentem II wojny światowej. Jeśli już coś się o nich pisze, to najczęściej wspomina się o bitwach powietrzno-morskich o Midway, w zatoce Leyte, czy o japońskim ataku na Pearl Harbour. Nic zatem dziwnego, że tylko hobbyści, grzebiący w wojennej literaturze historycznej i marynistycznej wiedzą, jak istotną rolę w pokonaniu japońskiego sojusznika Hitlera odegrała amerykańska flota podwodna. Jeśli staniesz się posiadaczem gry *Silent Service*, to będziesz mógł zapoznać się z tym, jakże pasjonującym wycinkiem historii, a nawet uczestniczyć w nim.
Silent Service to bardzo starannie opracowana symulacja działań amerykańskiego okrętu podwodnego przeciw japońskiej marynarce. Grając w nią wcielasz się w postać jednego z najsłyniejszych amerykańskich podwodnych korsarzy. Nim zdobędziesz umiejętności któregoś z nich, możesz także nieco się powprawiać w podwodniackim rzemiośle. Gra ma trzy możliwe warianty. Pierwszy z nich to trening. Pozwoli Ci na spokojne zapoznanie się z możliwościami okrętu, oswojenie z niełatwym

systemem kierowania łodzią podwodną i prowadzeniem walki. Drugi wariant, określony jako „akcja konwojowa", jest już znacznie bardziej skomplikowany. Jego pomyślne przebycie będzie, w przypadku większości zawartych w grze akcji, wymagać zmierzenia się nie tylko ze statkami handlowymi, ale i z ich uzbrojoną eskortą. Pomyślne zakończenie tego etapu upoważnia Cię, abyś za następnym razem wybrał już najciekawszy i najtrudniejszy wariant — patrol bojowy.

Po wyborze wariantu podstawowego następuje kolejna alternatywa. Wybierasz patrol lub akcję konwojową, w której chciałoby się uczestniczyć. Wybór ten oznacza jednocześnie poważne zmiany warunków gry. Wiąże się to m.in. z dużą dbałością o szczegóły. Poszczególne misje są bowiem przeprowadzane w różnym czasie i przez różne okręty. Jeśli wybierasz misję z 1942 roku, to możesz spodziewać się napotkania większej liczby nieeskortowanych statków japońskich. Japończycy bowiem w tym okresie byli tak pewni swego panowania na Pacyfiku, że nie zawsze dołączali do transportów niszczyciele bądź eskortowce. Z drugiej strony jednak, wybór patrolu z pierwszej części wojny wiąże się z wyborem łodzi podwodnej o mniej nowoczesnej konstrukcji. Na przykład, USS GROWLER, którego wypad z 1942 roku możesz powtórzyć, był wyposażony jedynie w radar działający na powierzchni i mógł się zanurzyć tylko do głębokości 300 stóp. Nieco późniejszy USS BOWFIN, mógł się zanurzać znacznie głębiej — do 400 stóp. Ma to tym większe znaczenie, że przez długi czas Japończycy nie zdawali sobie sprawy z tego, że łodzie amerykańskie zostały zmodernizowane i dalej ustawiali zapalniki bomb głębionowych na maksimum 300 stóp.

Japońskie wyposażenie też zmieniało się w trakcie trwania wojny. Przez pierwsze jej lata okręty floty cesarskiej nie posiadały, na przykład, radaru. Umożliwiało to amerykańskim okrętom podwodnym przeprowadzania ataków nocnych, także z powierzchni morza. Udoskonalone też zostały japońskie urządzenia wykrywające okręty podwodne — sonary.

Gdy dokonasz już wyboru okrętu i misji, przychodzi znów wybierać. Tym razem poziom trudności gry. Jednocześnie na ekranie ukazują się możliwości, które mogą być włączone bądź nie i które wpływają na stopień trudności misji. Na przykład, włączenie opcji *Dud Torpedoes* oznacza, że pośród torped, które zabrałeś na pokład okrętu, są również takie, które po dotarciu do celu nie wybuchną.

Ostatnim etapem wstępnym przed rozpoczęciem właściwej gry jest mały egzamin ze znajomości sylwetek japońskich niszczycieli. Zdanie tego egzaminu nie jest jednak warunkiem koniecznym do podjęcia dalszej gry.

Gdy już przejdziesz przez wszystkie etapy pośrednie, rozpoczynasz grę. W jej trakcie masz na ekranie obrazy przedstawiające: mapę (w skali strategicznej, taktycznej lub mapę najbliższego otoczenia z zaznaczoną na nich pozycją naszego okrętu i jednostek wroga), widok z peryskopu lub widok tablicy kontrolnej. Można na niej znaleźć informacje o tym, ile pozostało nam jeszcze torped w wyrzutniach dziobowych i rufowych, a ile w zapasie, jaką dysponujemy jeszcze ilością amunicji do działa, jaka jest szybkość okrętu, jego pozycja, głębokość zanurzenia, ilość energii, która pozostała jeszcze w bateriach itp. Gdy okręt jest wynurzony

można także wyjść na mostek, a w trakcie ciężkiej bitwy przywołać na ekran obraz łodzi z zaznaczonymi uszkodzeniami.

Jeśli Twojej łodzi uda się za pomocą radaru wykryć obecność nieprzyjaciela, to wówczas kolor mapy, którą widzisz na początku gry zmienia się. Należy wówczas przycisnąć *fire* i od razu ukazuje się wnętrze łodzi z jej kapitanem na pierwszym planie. Kapitan może podejść do peryskopu, stolika z mapami, tablicy kontrolnej itd. Za każdym razem przez *fire* możemy zmienić obraz na ekranie. Podchodzisz razem do peryskopu i przyciskasz *fire*. W dali ukazują się punkciki, które Twój radar może rozpoznać. Wystarczy tylko wcisnąć klawisz I i pod okularem peryskopu ukazuje się obraz statku, na który wycelowany jest aktualnie biały krzyż oznaczający jednocześnie celownik działa i wyrzutni torped. Podobnie identyfikujesz także pozostałe jednostki nieprzyjaciela (jeśli jest ich więcej niż jedna) i po rozpoznaniu możesz już podjąć decyzje: atakujesz, czy też wracasz do patrolowania (w przypadku wybrania na początku akcji typu *War Patrol*). Pamiętajmy jednak, że powodzenie Twojego ataku, bądź też jego klęska, zależą od wielu czynników.

Niebagatelny wpływ na taktykę, jaką przychodzi Ci obrać, ma pora dnia. Pomiędzy świtem a zachodem słońca okręt w początkowej chwili bitwy znajduje się w zanurzeniu — na głębokości 42 stóp. Dopóki nie przekonasz się o tym, że w pobliżu nie znajduje się żaden okręt wojenny lepiej się nie wynurzać. Łódź podwodna, chociaż uzbrojona w działo, nie może się bowiem mierzyć z wrogimi niszczycielami w artyleryjskim pojedynku. W sytuacji przymusowej, można wprawdzie podjąć także walkę na powierzchni. Ma ona jednak szansę powodzenia tylko wówczas, gdy Twoim przeciwnikiem jest pojedynczy eskortowiec.

Inaczej rzecz ma się w nocy. Szczególnie w pierwszym okresie wojny, gdy wrogie okręty nie miały jeszcze radarów. Wówczas amerykańskie okręty podwodne osiągnęły wiele sukcesów atakując z powierzchni. Trzeba tylko uważać na to, abyś nie został usłyszany. Zawczasu należy zatem przewidzieć kurs konwoju, ustawić się na jego trasie z wyłączonymi silnikami i spokojnie czekać. Przy pewnej dozie szczęścia nie zostaniesz wykryty nawet z odległości 3000...3500 jardów (wystarczająco małej, by wystrzelone torpedy trafiły prawie na pewno).

Atak torpedowy to bardzo ciekawa część gry. Można go przeprowadzić z odległości maksimum 4...4,5 tys. jardów (odległość od celu jest wyświetlana pod okularem peryskopu). W ataku tym będzie pomocne urządzenie uwzględniające podczas ataku kurs i prędkość celu. Dlatego też celując nie musisz myśleć o tym, jaka jest odległość zbliżania się, czy też oddalania celu. Wystarczy naprowadzić celownik na wrogi statek i odpalić torpedy (przycisk T). Jeżeli przeciwnik nie zmieni kursu (taka zmiana jest niemal pewna wówczas, gdy zorientuje się w tym, że jest atakowany), to torpeda dotrze niechybnie do celu. Wspomniane pożyteczne urządzenia, będące jakby prekursorem komputera celowniczego, możesz wyłączyć, np. wówczas, gdy wybierasz poziom trudności gry (opcja *Angle on Bow OFF*). Natomiast wybór wyrzutni, z której odpalana jest torpeda, następuje automatycznie i jest funkcją kąta ustawienia peryskopu. Oznacza to, że gdy obrócisz perysokp o więcej

niż 90 stopni względem dziobu, to odpalona zostanie torpeda z wyrzutni rufowej.

Jak widać z powyższego opisu kluczową rolę w ataku odgrywa możliwość korzystania z peryskopu. W dzień jest to możliwe, jeżeli zanurzenie łodzi jest mniejsze od 45 stóp. W nocy peryskopem posługiwać się możesz tylko na powierzchni. Ogranicza to mocno Twoje możliwości, pomimo że atak torpedowy może być przeprowadzany także przy użyciu mapy w skali bojowej . Żeby jednak trafić w takiej sytuacji w cel trzeba mieć dużo szczęścia.

Co robić gdy nagle odezwie się charakterystyczny dźwięk i na ekranie ukaże się meldunek oznaczający, że zostałeś odkryty przez wrogie okręty? Po pierwsze zorientować się należy ilu i jakich mamy przeciwników. Jeśli bitwa odbywa się w dzień, to odważni mogą pozostać na głębokości peryskopowej i starać się zatopić zbliżający się niszczyciel. Jest to możliwe jednak tylko wówczas, gdy zachowasz zimną krew i będziesz strzelać dopiero z odległości, tak małej, by wrogi okręt nie miał czasu na zmianę kursu i uniknięcie nadpływających torped. Jeśli jednak się spóźnisz lub nie trafisz w cel, to biada Ci. Na głębokości poniżej 100 stóp praktycznie każdy atak bombami głębinowymi jest skuteczny.

Inną taktykę przyjmujesz wtedy, gdy wrogów jest zbyt wielu, nie masz wystarczającej liczby torped w wyrzutniach lub też nie należysz do ludzi obdarzonych brawurą. Należy wówczas, jak najszybiej, starać się zanurzyć niemal do granic wytrzymałości okrętu. Tam będziesz stosunkowo bezpieczny. Pamiętać przy tym należy, że Twoją pozycję ustalają sonary i urządzenia podsłuchowe. Znacznie trudniej jest zatem znaleźć Twój okręt wówczas, gdy elektryczny silnik zostanie zupełnie wyłączony.

Gdy polowanie na Twój okręt zaczyna przybierać niepokojące rozmiary, można starać się zmylić wroga za pomocą różnych manewrów łodzią, kręcenia się w kółko, przemiennych rozkazów naprzód i wstecz, itd. Podczas każdej akcji bojowej można raz udać trupa wyrzucając na powierzchnię resztki paliwa i różne śmiecie (przycisk ?). To posunięcie bywa na ogół skuteczne, o ile przeciwnik wyrzucił już jakieś bomby głębionowe, a Ty nie uruchomiłeś od razu silników na cała naprzód .

Czasem jednak wróg będzie górą. Jeśli po meldunku *Depth Charges Dropped*, czyli rzucono bomby głębinowe zobaczysz kolejny głoszący, że *Depth Charges Exploding* oznacza to, że Twój okręt odczuł skutki ataku. Można wówczas zejść do maszynowni i ocenić rozmiary uszkodzeń. Najczęściej w takiej sytuacji okręt po wydaniu komendy Wynurzenie (przycisk S) nie chce bynajmniej się wynurzyć. O ile uda się opanować kryzys i zlikwidować chociaż dalsze, ponad dopuszczalne maksimum, zanurzanie się okrętu, to po jakimś czasie awarię z pewnością uda się usunąć. Gorzej, gdy toniesz i nic już niemal zrobić nie potrafisz. Ostatnią deską ratunku jest dopuszczalne raz podczas rejsu wyrzucenie zbiornika awaryjnego (przyciski ctrl—E). Wówczas to okręt, nawet poważnie uszkodzony, zaczyna się natychmiast wynurzać. Gdy nad nami wciąż jeszcze krążą wrogie niszczyciele, to krok taki jest dość rozpaczliwy. Czasem jednak kilkakrotne powtórzenie rozkazu zanurzenie (przycisk D) skutkuje i okręt zamiast wynurzyć się przed oczami Japończyków pozostaje w głębinach, uszkodzony, ale wciąż sterowny.

Równie często jak w sytuacji skrajnie trudnej znajdujemy się w położeniu wręcz komfortowym, ścigając nieeskortowany statek. Na taki cel szkoda w zasadzie torped. Polecam zatem atak z powierzchni przy użyciu działa. Pamiętać tylko należy, że działo nie jest wyposażone w urządzenie analogiczne jak celownik torpedowy i aby nie pudłować należy przy strzale uwzględniać poprawkę na wzajemny kurs i szybkość. Silent Service to gra z wieloma sekretami. Odkryliśmy tylko niektóre, resztę pozostawiając Tobie.

Producent: MICROPROSE Simulation Software
Komputery: Atari XL/XE/ST, Commodore 64/128/Amiga

# Skate Crazy
# Wrotkowe szaleństwa

W mieście rozgrywane są zawody w jeździe na wrotkach. W rzeczywistości staje do nich jeden zawodnik — Freddy, który musi przejechać wszystkie etapy, by uzyskać tytuł mistrza. Każdy etap składa się z dwóch części, w których zadaniem Freddy'ego jest zebranie jak największej liczby punktów. Poszczególne punkty są przyznawane za szybkość i sprawność przejechania trasy, elementy akrobacji, podnoszenie rozrzuconych puszek, strzały do spadających misków, skoki na równiach pochyłych i uchylanie się przed zbyt niskimi przeszkodami.
Trasę wyścigu wytyczono przez budowę, metro, śródmieście i park. Freddy porusza się w jednym kierunku. Zaś na miejscu czeka go lawirowanie między dziwnymi przeszkodami i pracowite zdobywanie punktów. O kwalifikacji decydują czterej sędziowie, z których każdy ocenia inny aspekt jazdy, przyznając punkty od 0 do 9.
Na przejechanie każdej z tras jest przewidziany określony czas, po upływie którego Freddy traci jedno swe życie . Upływ czasu jest pokazany w postaci pionowego słupka po prawej stronie ekranu. Drugim wskaźnikiem jest zmęczenie, które rośnie (wskaźnik maleje) podczas skoków.
Freddy jest kierowany za pomocą czterech klawiszy kierunkowych i strzału. Klawisze kierunkowe powodują nadanie kierunku jazdy, lecz tylko w pierwszych częściach każdego etapu — na budowie, w metrze, w śródmieściu i w parku. Jazda między nimi odbywa się podobnie jak w *Decathlon*, tzn. lewo, prawo, lewo, prawo... Nie jest to jednak aż tak dynamiczne i nie powoduje zniszczenia joysticka, za to bardzo trudno jest wpaść w powolny rytm przebierania nogami.

Klawisz *fire* służy do podskoku. Wciśnięcie go powoduje stopniowe zwiększanie się zmęczenia i przygotowanie do skoku. Skok wykonywany jest w momencie puszczenia klawisza. Jego wysokość zależy od tego, jak długo trzymany był *fire*.
Między poszczególnymi etapami możliwe jest dokupienie sprzętu za posiadane wynagrodzenie. Jazdę ułatwiają turboodrzutowe wrotki, nakolanniki i naramienniki, kask i wiele innych akcesoriów. Może się jednak okazać, że pieniędzy jest zbyt mało na zakup nawet najtańszej części wyposażenia. Można wtedy powtórzyć ostatni kurs w nadziei większego zarobku lub też jechać dalej, już dokładniej i sprawniej.

Producent: Gremlin Graphics
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# Spare Change
# Szalone zera

Było to tak dawno, że nawet najstarsi kasjerzy nie pamiętali kiedy. Dwa nieznośne zera, zarabiające do tej pory w najważniejszym i najdroższym automacie do gry, uciekły i postanowiły wypowiedzieć umowę o pracę z właścicielem kasyna. Było to tym bardziej przykre, że ich pracodawca dokładał zawsze wszelkich starań, aby były syte i zadowolone z życia. Ustawiał naprzeciwko maszyny, w której mieszkały, video z najnowszymi filmami. Sprowadzał od czasu do czasu jedynki, aby umilić zerom czas i dowartościować je. Wszystko to, jak się okazało, było na próżno.
Kasyno zaczęło podupadać. Klienci byli ciągle niezadowoleni z uzyskiwanych nieokrągłych wyników i powoli przestali korzystać z usług kasyna, wybierając konkurencję po drugiej stronie ulicy. Biedny właściciel domu gry rwał włosy z głowy i pogrążał się w coraz większych długach.
Na szczęście z takiego obrotu sprawy niezadowolone były pozostałe cyfry w automacie. Znalazły one radę na to, jak dać nauczkę nieposłusznym zerom. Wynajęty prywatny detektyw szybko odnalazł zbiegów. Właściciel kasyna miał jednak dobre serce i postanowił dać szansę odejścia zerom , ale w terminie przewidzianym ustawą — po ukończeniu 65 roku życia. Do tego czasu muszą zarabiać na emeryturę i spłacić zaciągnięte długi. Robią to bawiąc się z klientami w *Spare Change*.
Twoim zadaniem jako gościa kasyna w tej grze jest zebranie określonej liczby żetonów i wypełnienie dwóch pojemników na nie (mieści się tam maksymalnie 18 żetonów). Jeżeli zbierzesz ich więcej niż 9, to otwierają się drzwi do miasta uciech.

Jest to dosyć trudne, ponieważ przeszkadzają w tym nieznośne zera. Kradną żetony i zanoszą je do swojego świńskiego banku (mieszczą się tam maksymalnie 4 żetony, po przekroczeniu tej ilości gra się kończy). Aby nie dopuścić do szybkiego zakończenia zabawy, należy doprowadzić do jak najszybszego otwarcia drzwi do miasta uciech i w przypadku krytycznej liczby żetonów w świńskim banku trzeba wejść do środka. Dzięki temu posunięciu miejsce lokaty kapitału zer ulega opróżnieniu, a za każdy nadprogramowy żeton (powyżej dziewięciu) otrzymujesz worek pieniędzy (dziewięć takich worków umożliwia przejście do następnego etapu).
Żetony zbiera się z czterech pojemników. W przypadku braku w nich żetonów, należy pójść do kasy, wziąć pieniądze i włożyć je do pustych pojemników. Po dwukrotnym wykonaniu takiego zabiegu, przepracowana maszyna zawiesza swoją działalność i pojawia się na niej napis OUT. Można ją odblokować przez wrzucenie do środka worka z pieniędzmi, który zabiera się z sejfu — zmniejsza to liczbę zebranych żetonów. Analogicznie postępuje się, jeżeli zabraknie pieniędzy w kasie. Ułatwieniem jest fakt, że zera bardzo łatwo czymś zająć. Zależnie od poziomu gry może to być deliryczny taniec (po wrzuceniu żetonu do JUKEBOX), automat z prażoną kukurydzą lub rozmowa telefoniczna. Można także próbować odebrać ukradzione przez zera żetony przed wrzuceniem ich do świńskiego banku.
Punktacja w grze jest następująca:
— wzięcie żetonu z maszyny żetonowej — 10 pkt,
— wrzucenie żetonu do pojemnika — 250 pkt,
— użycie żetonu do odwrócenia uwagi zer — 200 pkt,
— po każdej rundzie: za każdy żeton w górnym pojemniku — 100 pkt, za każdy żeton w dolnym pojemniku — 500 pkt.

Producent: Broderbund Software
Komputery: Atari 800XL, 65XE, 130XE

# Stealth

Lubisz gry nieskomplikowane, nie wymagające przed pierwszą próbą dwutomowej instrukcji? Jeśli tak, możesz sięgnąć po *Stealth*, dość typową strzelaninę obdarzoną jednak ciekawą grafiką. Niestety tytuł gry nie do końca koresponduje z jej treścią. Ci, którzy interesują się lotnictwem wiedzą, że *Stealth*, to supertajny myśliwiec amerykański, niewidoczny dla konwencjonalnych radarów. Tymczasem gra, wprawdzie również opowiada o locie samolotem bojowym, jednak z pewnością jest to maszyna nie mająca wiele wspólnego z atutem Pentagonu.
W tej bitwie Twoim przeciwnikiem nie będą samoloty obcego mocarstwa. Wraz ze swoją maszyną przenosisz się w krainę fantazji, na planetę,

którą ze swojej ponurej Wieży Ciemności rządzi krwawy dyktator. Nadzieją uciemiężonych mieszkańców tej krainy jesteś Ty. Nie zawiedź ich.
Twoje zadanie nie jest proste. Kosmiczny supermyśliwiec, który pilotujesz, musi przedrzeć się do Wieży Ciemności i rozbić ją kilkoma celnymi pociskami. Bronią tej wieży wrogie bunkry, czołgi. Na Twojej drodze pojawiają się aktywne i wygasłe wulkany. Wprawdzie wrogie pociski nie mogą przebić pancerza samolotu, lecz za to potrafią uszczuplić skromne zapasy paliwa. Uzupełnić je można w locie, przelatując przez pole energetyczne. Nie wolno jednak zapominać o tym, że tylko jasne pole jest źródłem energii, ciemne odbiera ją. A zatem przelatując przez żółte pole trzeba na chwilę zwolnić, ciemnych należy unikać. Unikać też musisz strzelania bez przerwy. Łatwo wówczas unicestwić któreś z życiodajnych pól.
Gdy już wydaje Ci się, że Twoja misja jest zakończona — Wieża Ciemności leży w gruzach, okazuje się że... najprawdopodobniej zniszczyłeś nie tę budowlę, w której ukrył się dyktator. Trzeba zaczynać wszystko od początku, tyle że na wyższym poziomie trudności. Pojawiają się na nim nowe przeciwności — coraz mniej na Twej trasie pól energetycznych, ukazują się natomiast myśliwce, których nie sposób zestrzelić. Ratunkiem pozostaje tylko szybki unik.
Nie zdradzimy jakie jest zakończenie gry. Sprawdź to sam, jeśli masz cierpliwość i... niezawodny joystick.

Producent: US Gold
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64/128, Spectrum

# Super Huey

Grając w *Super Huey* znajdziesz się na fotelu pilota nowoczesnego śmigłowca bojowego UH-1X, zwanego też Huey, który przeszedł swój chrzest bojowy podczas wojny wietnamskiej.
UH-1X jest lekką maszyną, przeznaczoną głównie do zadań ratowniczych i rozpoznawczych. W potrzebie może służyć także jako maszyna bojowa. Uzbrojony jest bowiem w dwa karabiny maszynowe i szesnaście rakiet, odpalanych po cztery w odstępach sekundowych. Do obrony, a także dokładnej nawigacji, służy nowoczesny system kontrolny, radar i komputer pokładowy. Huey jest helikopterem bardzo szybkim, ma duży zasięg. Pilotuje się go przy użyciu jednego tylko drążka sterowego. Pozwala to pilotowi na jednoczesne kierowanie śmigłowcem, obsługę komputera pokładowego i prowadzenie walki.
Sterowanie przy użyciu joysticka nie jest bynajmniej rzeczą prostą, chociażby ze względu na specyficzne cechy helikoptera. Od skrzydlatych maszyn różni się przede wszystkim stabilnością. Cały czas trzeba

kontrolować parametry lotu. Ich zmiana jest dokonywana w dwóch trybach — przy wciśniętym lub zwolnionym przycisku *fire*. Pierwszy z nich pozwala na zwiększenie lub zmniejszenie ciągu pionowego, a także obrotów silnika. Drugi zmienia prędkość poziomą lotu i jego kierunek.

O wiele bardziej skomplikowane jest posługiwanie się komputerem pokładowym, a to głównie ze względu na niemałą liczbę instrukcji jaką należy zapamiętać. Ich przytaczanie tutaj nie miałoby sensu — pokazują się one na ekranie na początku programu. Włączenie komputera (OPTION na Atari, F1 na Commodore) poprzedza start do każdego lotu. Polecenia mu wydawane uaktywniają działanie karabinów maszynowych, powodują ładowanie rakiet, wyświetlanie siatki do radiolokacji, itd.

Program pozwala na wybranie jednej z czterech misji: lotu treningowego, rozpoznawczego, ratunkowego oraz bitwy. Każda z nich rozpoczyna się z tego samego punktu startu.

Start rozpoczynasz od włączenia zasilania i uruchomienia silnika. Następnie zwiększasz obroty silnika do około 1200 i uruchamiasz wirnik. Przed poderwaniem się w górę obroty zwiększyć się powinny do 3500, czyli do prędkości jaką utrzymywać powinieneś przez cały lot. Gdy nabierzemy już nieco wysokości, pochylasz joystick do przodu i ruszasz naprzód. Lądowanie przebiega podobnie do startu z odwróconą jedynie kolejnością czynności; decyduje wyczucie i delikatność w przeprowadzaniu poszczególnych manewrów.

Nie będziemy Ci psuć zabawy, podając zbyt szczegółowe recepty na pilotowanie helikoptera — sam powinieneś poznać jego tajniki. Musisz tylko pamiętać, że dzięki umiejętnemu pilotowaniu, możesz uratować się w sytuacji pozornie beznadziejnej. Przekonasz się o tym sam, gdy w Twoim helikopterze wysiądzie silnik. Przy odrobinie szczęścia wylądujesz także lotem ślizgowym.

Kilku słów wymagają misje, jakie ma do wyboru pilot Super Huey'a, siedzący przed komputerową klawiaturą. Lot rozpoznawczy polega na przeprowadzeniu zwiadu i naniesieniu zdobytych informacji na mapę. Bardziej skomplikowane zadanie czeka Cię podczas misji ratunkowej. W trudnym, górzystym terenie odnaleźć musisz oddział wojskowy, odcięty od sił głównych. Wskażesz drogę do bazy i zabierzesz rannych. Ostatnia misja, bitwa, jest najbardziej skomplikowana. Tajny punkt oporu, do którego zostałeś przydzielony, jest pod ostrzałem wroga. Twoim zadaniem jest rozpoznanie lądowych i powietrznych sił nieprzyjaciela. Od wyników tego rozpoznania zależy, czy będziesz w stanie z nimi walczyć.

Producent: Tomsoft
Komputery: Atari XL/XE, Spectrum 48K/2, Commodore 64

# Terramex

Profesotr Eyestrain już od dawna ostrzegał o grożącym Ziemi niebezpieczeństwie. Zbliża się bowiem wielki meteoryt, który po upływie tygodnia uderzy w Ziemię. Spowoduje to jeszcze większe skrzywienie osi ziemskiej, a w rezultacie stopienie się lodów na biegunach i powódź, która zaleje cały glob. Istnieje też możliwość, że lecąc przez atmosferę meteoryt rozgrzeje się tak, że nastąpi wybuch zgromadzonej na Ziemi broni atomowej.
Do tych wniosków doszedł profesor na podstawie swoich obliczeń i obserwacji Kosmosu. Nikt jednak nie dał wiary proroctwom profesora. Urażony profesor ukrył się, nie wiadomo gdzie, i buduje sobie kapsułę ratunkową, którą opuści Ziemię.
To też nie poruszyło ludzi. Jest jednak pięciu podróżników i odkrywców, którym nieobcy jest los Ziemi. Postanowili oni wyłonić spośród siebie najwszechstronniejszego, który odnajdzie profesora i skłoni go do pomocy w zmianie toru meteorytu.
Jeden z podróżników wyrusza na poszukiwania. Ma tylko niecały tydzień czasu. Okazuje się, że profesor Eyestrain ukrył się w stworzonym przez siebie świecie zwanym Terramex. Światek składa się z nieba, pustyni, jaskiń i miasta. Na samym końcu drogi, w najdalszym zakątku miasta ukryty jest profesor.
Wędrując po Terramexie można napotkać wiele dziwnych przedmiotów. Są to wynalazki profesora, które pomagają dotrzeć do jego kryjówki. Oprócz tego podróżnikowi będą potrzebne elementy do budowy specjalnego urządzenia, które pozwoli na zmianę toru lotu meteorytu. Razem z bohaterem wędruje kilku tragarzy, którzy niosą znalezione przedmioty, bohater bowiem może naraz nieść tylko jeden. Wymiana przedmiotu z najbliższym tragarzem następuje po wciśnięciu klawisza S, a przesuwanie rzędu tragarzy (widocznych w okienku w prawym dolnym rogu) jest możliwe za pomocą klawiszy 1 i 2.
Na drodze czyha wiele niebezpieczeństw. Ze szczelin skalnych i z wiklinowych koszy wysuwają się jadowite węże. Te z koszy można jednak chwilowo uśpić grając na znalezionym flecie.
Każdy z napotkanych przedmiotów służy do czegoś i na pewno będzie przydatny. Po wciśnięciu klawisza T podróżnik zastanawia się chwilę i podpowiada Ci, jaki przedmiot powinien teraz wykorzystać. Bardzo przydatny będzie parasol, działający jak spadochron przy skoku w przepaść. Bez parasola bohater odmawia skoku, kręcąc niechętnie głową.

Po skompletowaniu wszystkich przedmiotów i dotarciu do profesora, podróżnik buduje urządzenie, które uratuje ludzkość. Do Ciebie należy teraz jego uruchomienie i ochylenie toru meteorytu. Przy odrobinie szczęścia wszystko powinno się udać.
Gra *Terramex* jest wykonana bardzo starannie, z dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Grafika i akcja utrzymane są w formie filmu rysunkowego. Do ukończenia gry jest potrzebne duże poczucie humoru, umiejętność nawet nieprawdopodobnego kojarzenia i wytrwałość.

Producent: Tyeque Software
Komputery: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

# Test drive

Gra, doprowadzona niemal do perfekcji pod względem graficznym i muzycznym, jest symulacją jazdy po krętych, górskich drogach samochodem wybranym z następującej listy: Lotus Esprit Turbo, Chevrolet Corvette, Lamborghini Countach, Porche 911 Turbo i Ferrari Testarossa. Jeśli, w co raczej nie wątpię, nie jeździłeś jeszcze żadnym z tych bolidów i trudno Ci ocenić wady i zalety każdego z nich, to program przyjdzie Ci z pomocą. Nim rozpocznie się sama jazda na ekranie pokazują się poszczególne sylwetki samochodów wraz z ich dość wyczerpującymi danymi technicznymi. Możesz dowiedzieć się z nich, jaka jest moc silników poszczególnych samochodów, ich szybkość maksymalna, przyspieszenie, liczba biegów, a nawet rodzaj i wielkość używanych opon. Warto się z tymi danymi zapoznać, by jak najlepiej wykorzystać możliwości wybranej maszyny podczas jazdy.
Gdy dokonałeś już wyboru, siadasz za kierownicą. Rzuca się w oczy niezwykła wręcz dbałość o wierność szczegółom wystroju wewnętrznego wozów. Dla Ciebie najważniejsze będą oczywiście: szybkościomierz, obrotomierz, lusterko wsteczne, dźwignia zmiany biegów (pojawia się na ekranie wówczas, gdy chcemy zmienić przełożenie) i oczywiście kierownica. Przez panoramiczną szybę dokładnie widać szczegóły drogi. Ruszasz. Pierwszą przygodą, jaka trafia się początkującemu graczowi jest wciśnięcie gazu do deski (pochylenie joysticka do przodu) bez uprzedniego włączenia pierwszego biegu. W bolidzie takim, jak ten powoduje to natychmiastowe zatarcie silnika. A zatem najpierw pierwszy bieg, a potem już gaz. Na wyższy bieg przechodzisz jednocześnie pochylając joystick do przodu i przyciskając *fire*, redukujesz biegi analogicznie odchylając joystick do tyłu i naciskając *fire*. Staraj się utrzymywać wysokie obroty silnika na poszczególnych biegach, by zachować maksymalne zdolności pojazdu do gwałtownych przyspieszeń, starając się jednak nie przegrzać silnika.

Fantastyczny silnik Twojego bolida pozwala, już po kilkunastu sekundach, osiągnąć szybkość stu mil na godzinę. Jazda z taką prędkością po górskiej drodze, którą na dodatek poruszają się w obu kierunkach jeszcze inne pojazdy, nie należy do rzeczy łatwych. Ewentualne kolizje nie powodują wprawdzie, mimo szybkości, tragicznych następstw. Jednak każda z nich oznacza pęknięcie szyby i dużą stratę czasu. Oprócz skał, przepaści i powolnych ciężarówek, grożą Ci także rozlane tu i ówdzie plamy oleju, na których lepiej nie dokonywać ewolucji z szybkością 120 mil na godzinę.
Ponieważ, jak już się rzekło, poruszasz się drogą publiczną przeto musisz uważać na znaki drogowe, w szczególności zaś ograniczenia prędkości. Wprawdzie jeśli chcesz osiągnąć dobry czas, to nie sposób się im podporządkować. Trzeba jednak wiedzieć, że ci, których zadaniem jest stanie na straży przepisów, czuwają. Twój pojazd jest wyposażony w bardzo pożyteczne urządzenie — wykrywacz radaru. Gdy usłyszysz jego charakterystyczne popiskiwania, musisz szybko przypomnieć sobie ostatni znak ograniczenia i do takiej wartości zredukować własną prędkość. Można także popróbować ucieczki przed stróżami prawa. Nie jest ona jednak rzeczą łatwą. Dysponują oni bowiem również bardzo dobrymi wozami, a policyjni kierowcy należą naprawdę do mistrzów. Jeśli zatem zobaczysz w lusterku zbliżający się radiowóz, to pomyśl i popatrz na szybkościomierz, zanim zaczniesz uciekać. Gdy samochód policyjny Cię przegoni, pozostaje już tylko hamowanie do zera i ... wyciągnięcie portfela w celu zapłacenia mandatu. Próba ucieczki po wyprzedzeniu przez radiowóz kończy się bowiem zawsze niefortunnie — uderzeniem w niego i natychmiastowym zakończeniem gry.
Jeżeli nie zaliczyłeś po drodze zbyt wielu stłuczek, to po około dwóch minutach jazdy kończysz okrążenie i podjeżdżasz do stacji benzynowej. Pracownicy stacji nie tylko uzupełniają Ci zapas paliwa, lecz także informują o średniej prędkości przejazdu danego okrążenia i uzyskanych punktach. Niestety przy okazji nie potrafią powstrzymać się od złośliwych komentarzy typu: uważaj, bo spalisz opony lub Twoja babcia pojechałaby szybciej .
Pomimo niezwykłego wręcz realizmu tej gry, tatusiowie z prawami jazdy w kieszeni nie powinni się łudzić, że mają automatycznie przewagę nad swoimi pociechami. Wręcz przeciwnie. Muszą pozbyć się nawyku deptania podłogi i ... przestrzegania przepisów drogowych. Niełatwo też przyzwyczaić się do posługiwania się joystickiem zamiast kierownicą. Natomiast zmianę biegów można przeprowadzać nie tylko w opisany już uproszczony sposób. Wciśnięcie klawisza 0 spowoduje, że ruchy joysticka będą dokładnie odpowiadały przesunięciu dźwigni zmiany biegów, natomiast dzięki wciśnięciu klawisza D dźwignia będzie widoczna przez cały czas trwania jazdy.

Producent: ACCOLADE Electronic Arts
Komputery: Commodore 64/128/Amiga, Atari ST

# Tetris
# Układanka

Brian Summit w lipcu 1988 roku na łamach amerykańskiego magazynu Compute's zaczął swój artykuł od ostrzeżenia: uwaga Amerykanie, Rosjanie pragną Wam odebrać palmę pierwszeństwa w kolejnej dziedzinie: tworzenia gier komputerowych. Dlaczego Summit podniósł ten alarm? Ano właśnie za sprawą *Tetris* — dzieła Vadima Gerasimowa, 18-letniego studenta informatyki z Moskwy.

Vadim z pomocą swojego opiekuna, Aleksieja Pasztinowa z Akademii Nauk ZSRR, sprzedał swój pomysł kooperującym z naukowcami radzieckimi firmom zachodnim Mirrorsoft, Andromeda i Spectrum Holobyte.

Dziś *Tetris* istnieje już w kilkunastu wersjach na niemal wszystkie komputery domowe i osobiste, jednak początkowe sukcesy tej gry wiążą się nierozerwalnie z rozpowszechnieniem komputerów kompatybilnych z IBM PC. Pierwsze wersje przeznaczone były właśnie na ten komputer (z kartami CGA, EGA i VGA). Wybór PC był z pewnością przypadkowy, a jednak wyjątkowo szczęśliwy. *Tetris* jest grą dla obdarzonych ścisłym umysłem, wyobraźnią, umiejętnością przewidywania. Dla ludzi obeznanych już nieco z informatyką, których nudziły różne strzelaniny, okazał się wspaniałą zabawą.

Idea *Tetris* jest niezwykle prosta. W dwuwymiarową studnię sporej wysokości spadają jeden po drugim bloczki o sześciu różnych kształtach. Spadając jeden na drugi tworzą coś w rodzaju ściany. Zadaniem Twoim jest jak najrówniejsze układanie tej ściany — od tego zależy ile uzyskasz punktów. Manewrowanie spadającymi bloczkami polega na ich przesuwaniu i obracaniu. Jeżeli na jakiejś wysokości ściana będzie kompletna, bez żadnych luk, to bloczki znikają i całość ściany obsuwa się w dół. Czym wyższa jest ściana tym mniej czasu pozostaje na właściwe ułożenie bloczków. Gdy nie uda Ci się utrzymać ściany odpowiednio nisko, biada Ci. Studnia wypełni się do szczytu i wówczas na ekranie pojawi się komunikat — *game over*.

Powyższy opis nie brzmi chyba zbyt zachęcająco. A jednak trudno znaleźć grę, która wciągałaby tak bardzo. Z pewnością przyczyną tego zainteresowania nie są wyłącznie towarzyszące grze obrazki, przedstawiające najciekawsze zakątki Moskwy (w nowszych wersjach *Tetris*, powstałych na Zachodzie, grafika jest często zupełnie inna), ani muzyka w stylu rosyjskim. Najważniejszy chyba jest fakt, że nie można w *Tetris* wygrać, a co za tym idzie także przegrać. Bloczki spadają coraz szybciej (na początku działania programu wybiera się poziom trudności — prędkość ich spadania). W końcu nawet bardzo wprawny gracz nie potrafi nadążyć za ich lawiną i musi złożyć broń.

Kontrolowanie gry jest bardzo proste. Możesz w tym celu używać joysticka lub 5 klawiszy. W wersjach na Commodore Amiga i Atari ST

można też używać myszki. W każdej z odmian gry istnieje możliwość zatrzymania spadających bloczków, a także przyspieszenie procesu ich spadania (jest to szczególnie pożyteczne na początku gry, gdy wprawny gracz potrafi już w jednej czwartej studni prawidłowo ułożyć spadający bloczek).
Ciekawostką *Tetris* są wersje gry rezydujące w pamięci RAM. Można ją wpisać do pamięcie równocześnie z innymi programami i potem, dosłownie po wciśnięciu trzech klawiszy (Ctrol—Shift—T), przechodzić z gry do programu użytkowego. Podobne zabezpieczenia mają zresztą i inne wersje programu przeznaczone na IBM PC z kartami VGA lub CGA. Po naciśnięciu klawisza Escape zamiast spadających kolorowych bloczków ukazuje się jeden z obrazków Lotus 1-2-3.

Producent: Spectrum Holobyte
Komputery: IBM PC, Commodore 64/128/Amiga, Atari ST

# Tigers in the Snow

# Tygrysy w śniegu

To był prawdziwy grom z jasnego nieba dla dowodzących wojskami alianckimi gen. Eisenhowera i marszałka Montgomery'ego. W mroźną zimową noc z 11 na 12 grudnia 1944 roku wojska hitlerowskie, które od lądowania aliantów w Normandii, w czerwcu 1944 roku, wciąż cofały się przed nacierającymi Amerykanami i Anglikami, przeszły do niespodziewanego kontruderzenia. Kolosalnym wysiłkiem całego niemieckiego przemysłu udało się wyposażyć pancerne dywizje SS, w nowe Tygrysy i Pantery, dostarczyć im także wystarczające do podjęcia działań ofensywnych zapasy benzyny syntetycznej. Dodatkowym atutem Niemców była zła pogoda, utrudniająca aliantom wykorzystanie przewagi w powietrzu. Najważniejsze było jednak zaskoczenie.
Uderzenie nastąpiło w Ardenach, górach porośniętych lasami. Dwie słabe i niedoświadczone dywizje amerykańskie, zajmujące pozycje na tym odcinku frontu, nie mogły wytrzymać naporu setek hitlerowskich czołgów. Niewiele pomogło także wprowadzenie do akcji, stojącej w pobliżu w rezerwie, 9. dywizji pancernej Stanów Zjednoczonych. Niemcy przerwali front i zmierzali ku Mozie.
Dowództwo alianckie, chociaż zaskoczone, nie straciło jednak głowy. Pragnąc za wszelką cenę opóźnić marsz przeciwnika, rzuciło do walki nowe rezerwy. Między innymi zdołano skoncentrować w miasteczku

Bastogne amerykańską 101. dywizję powietrzno-desantową. Spadochroniarze, odcięci od reszty armii, wytrzymali oblężenie, a Bastogne stało się kością w gardle hitlerowskiego zaopatrzenia. Już po dwóch tygodniach bitwy wiadomo było, że niemieckie zamiary nie powiodły się. Kontrofensywa w Ardenach kosztowała Niemcy wielu zabitych i rannych żołnierzy oraz utratę setek czołgów, tak potrzebnych w kilkanaście dni potem w Polsce, gdzie ruszyła radziecka ofensywa styczniowa.

Powyższy krótki wykład historyczny nie znalazł się tu przez pomyłkę. Zapoznanie się z nim niezbędne jest do tego, byś mógł sięgnąć po grę *Tigers in the Snow*. Dzięki tej grze przez kilka godzin będziesz mógł postawić się na miejscu gen. Eisenhowera lub jego przeciwnika feldmarszałka Rundstedta i sprawdzić swoje umiejętności wyższego dowódcy. *Tigers in the Snow* to klasyczna gra strategiczna. Nie ma w niej miejsca na machanie joystickiem. Grafika programu jest maksymalnie uproszczona. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy. Na jej przebieg wpływają liczne elementy. Część z nich współtworzysz sam wybierając jednostki atakujące i broniące się oraz taktykę walki (w obronie do wyboru mamy: kontratak, trzymanie pozycji, wycofywanie, działania opóźniające). Pogoda zmienia się losowo i jest zresztą rzeczą niebagatelną, wpływa na zdolności operacyjne alianckiego lotnictwa oraz na poziom zaopatrzenia wojsk hitlerowskich (lepszy przy brzydkiej aurze). Wszystkie rozkazy wydajesz z klawiatury, wybierając dostępne opcje. W przypadku, gdy Twoja taktyka świadczy o miernych kwalifikacjach dowódczych, przeciwnik — komputer — sam napomina delikatnie — zmień sposób dowodzenia.

Powstrzymanie natarcia wojsk hitlerowskich z pewnością nie będzie dla Ciebie na początku rzeczą łatwą. Każda z atakowanych jednostek amerykańskich ma do wyboru stanie w miejscu lub wycofanie się. To pierwsze nie zawsze jest możliwe — przeciwnik jest najczęściej dużo silniejszy i siła poszczególnych jednostek wyraża się poprzez ilość tzw. *combat poinss*. Wycofanie natomiast często kończy się rozbiciem cofających się podczas marszu. Po każdym starciu, na dole ekranu ukazuje się informacja o startach poniesionych przez obie strony i o powstałej sytuacji, np. o tym, na jaki dystans została odrzucona broniąca się jednostka.

Nie ma gotowej recepty na to, jak dowodzić każdą z walczących stron. Pewne wskazówki są podane w oryginalnej instrukcji gry. Najogólniej można powiedzieć tylko, że gracz dowodzący stroną aliancką powinien starać się opóźniać posuwanie się przeciwnika przy jak najmniejszych stratach własnych, po to, by w drugiej fazie bitwy na niektórych odcinkach przejść do kontrataku i ostatecznie załamać ofensywę wroga. Jeśli Ci się to uda w jednej z pierwszych prób, to masz kwalifikacje na stratega.

Producent: Strategy Simulation Inc.
Komputery: Atari XE/XL, Commodore 64/128, IBM PC

# Top Gun

Dwa olbrzymie lotniskowce powoli zbliżały się do siebie. Ich kapitanowie spoczywali w głębokich fotelach, nieświadomi faktu o wzajemnej bliskości. Pogoda była idealna. Słońce stało nieruchomo, w najwyższym punkcie nad horyzontem, niebo było niebieskie i przejrzyste. Morskiej ciszy nie zakłócały nawet najlżejsze powiewy wiatru, a błękitna linia wody, była płaska jak stół.

Nagle na ekranie radaru, zainstalowanego na pokładzie jednego z okrętów, ukazała się mała, jaskrawo świecąca plamka. Po chwili i drugi ze statków został ostrzeżony o obecności przeciwnika w zasięgu rażenia. Sygnał alarmu poderwał wszystkich z łóżek. Po kilkunastu sekundach prawie cała załoga wyległa na nasłoneczniony pokład. Marynarze stanęli w nienagannym szyku, czekając na rozkazy. Wiedzieli jednak doskonale, że to nie od nich zależy los okrętu.

Najważniejsze na lotniskowcu były bowiem samoloty. Najszybsze, najlepsze, najdoskonalsze z możliwych.

Samoloty te, nie liczą się jednak bez pilotów. Oni także są najlepsi i najszybsi. Wybierani spośród tysięcy kandydatów, uczeni i szkoleni tylko przez mistrzów. Bez nich cały okręt nie wart byłby funta kłaków. Nawet kuter torpedowy mógłby go bez trudu zatopić. Natomiast piloci, wraz z doskonałymi maszynami i nowoczesnym lotniskowcem, tworzyli spółkę nie do pobicia.

Możesz stać się jednym z ogniw tego nierozerwalnego łańcucha — pilotem myśliwca. Od momentu załadowania gry *Top Gun* stajesz się zarazem właścicielem i dowódcą naddźwiękowego myśliwca. Siadając w miękkim fotelu przed ekranem swojego komputera zamykasz się w innym świecie.

Podczas walki możesz korzystać z rakiet kierowanych i niekierowanych oraz różnej amunicji i flar. Po uzbrojeniu i zatankowaniu, komputer startuje i automatycznie naprowadza samolot na przeciwnika. Dalej jesteś zdany już tylko na własne siły.

Jest kilka etapów walki. Punktowane są tylko zestrzelenia przeciwnika. By posłać wrogą maszynę na ziemię, należy znaleźć się na ogonie drugiego samolotu. Nie jest to oczywiście łatwe, zwłaszcza wtedy, gdy obaj partnerzy dążą do tego samego — wpakować koledze cały magazynek w kadłub. W momencie, kiedy jeden z nich dopnie swego i wejdzie na ogon drugiemu, to zaczyna się prawdziwa walka. Aby odpalić skutecznie zdalnie kierowaną rakietę (o największej celności), trzeba utrzymać w celowniku przez około 10 s wciąż wymykający się samolot wroga. Dla człowieka bez odpowiedniego treningu, wykonanie tego graniczy niemal z cudem.

W chwili, gdy rakieta zacznie jednak zmierzać w stronę przeciwnika, role często się odwracają. Atakowany może bowiem wyrzucić flarę, odwracając kierunek lotu pocisku, i odpowiednimi manewrami umknąć przed śmiercią. Przy odrobinie szczęścia i umiejętności, może także doprowadzić do tego, że przejdzie do ataku.

Skuteczne w walce są także rakiety niekierowane. Ich wadą jednak jest to, że wystarczy niewielka zmiana kursu, i pocisk nie trafia do celu. Podobnie karabin maszynowy — skutkuje tylko przy idealnym ustawieniu celownika i małej odległości między maszynami.
Ekran w czasie gry jest podzielony na dwie części. Większość miejsca zajmuje odwzorowanie widoku z kabiny pilota. Poza tym masz wgląd na liczniki wysokości i szybkości, stan amunicji, itp. Rodzaje broni zmienia się używając klawiatury, podobnie szybkość i ciąg silników.
*Top Gun* ma dość poważną zaletę — grać może jednocześnie dwoje ludzi. W tej grupie programów, tylko *Ace 2*, może z nią konkurować. *Top Gun* ma bardzo uproszczoną grafikę, co znacznie obniża walory estetyczne i powoduje, że nie jest zbyt popularna. Niestety niewiele osób wie, że takie rozwiązanie grafiki, bardzo ułatwia orientację w przestrzeni i przyspiesza akcję. W rezultacie, wierniej oddane zostają przeżycia podczas walki, co jest głównym celem programów symulacyjnych.

Producent: Ocean
Komputer: Atari

# The Way of the Exploding Fist

# Szlak Grzmiącej Pięści

Klasyczna gra z gatunku karate. Wcielasz się w rolę adepta tej sztuki walki. W chwili rozpoczęcia gry jesteś nowicjuszem. Przed Tobą możliwość zdobycia wszystkich danów, włącznie z najwyższym, dziesiątym. Szkoła walki, którą reprezentujesz, a także Twój przeciwnik, przewiduje dziesięć różnych uderzeń. Musisz nauczyć się bezbłędnie je wykonywać, gdyż nie wolno Ci przegrać żadnej walki.
Każdy cios jest premiowany w zależności od rodzaju, czasu uderzenia i obrony przeciwnika (całym punktem lub połową punktu). Zdobycie dwóch punktów przez któregoś z zawodników, to jego zwycięstwo. Czas walki jest ograniczony. Jeśli żaden z zawodników nie uzyska w określonym czasie dwóch punktów, to wygrywa ten, który ma więcej punktów. W grze z komputerem w przypadku remisu wygrywa komputer.

Najważniejsze jest opanowanie techniki zadawania ciosów i umiejętne stosowanie ich w zależności od sytuacji. Kopnięcie z wyskoku (drążek sterowy w górę i *fire*) najlepiej stosować, gdy przeciwnik stoi i nie zasłania się. Jest to najmocniejszy ze wszystkich ciosów. Wysokie kopnięcie (drążek naprzód—góra i *fire*) skierowane jest również w głowę przeciwnika, ale jest dość ryzykowne, gdyż może być łatwo skontrowane ciosem pięścią z przykucnięcia lub podcięciem nóg przeciwnika głębokim wykrokiem.

Kopnięcie w tułów (drążek naprzód i *fire*) oraz kopnięcie w nogi (drążek naprzód—dół i *fire*) stosuje się na zakończenie walki. Kopnięcie w tułów daje mniejsze efekty, ponieważ jest łatwe do odparowania przez przykucnięcie, bądź przez prosty przedni blok.

Najbardziej skuteczne są kopnięcia z pozycji kucznej, do przodu (drążek w dół i *fire*) oraz do tyłu (drążek w dół, do tyłu i *fire*). Tego typu uderzeń najlepiej unikać wykonując salto do przodu (drążek do tyłu i w górę) lub do tyłu (drążek do tyłu i w dół).

Kopnięcie z wykonaniem pełnego obrotu (drążek w tył i *fire*) ma dwa zastosowania. Może służyć do zadawania ciosów w głowę, lub — w przypadku szybszego zwolnienia drążka — do odwrócenia się o 180 stopni. Cios w głowę nie należy do najbardziej skutecznych, gdyż pełny obrót trwa zbyt długo i przeciwnik łatwo może wykonać unik albo odparować cios.

Ciosy można zadawać również będąc odwróconym tyłem do przeciwnika. Wysokie kopnięcie w tył, w głowę przeciwnika (drążek góra—tył i *fire*) jest analogiczne do zwykłego kopnięcia w głowę. Można uniknąć go stosunkowo łatwo, przez przykucnięcie i kopnięcie w nogi.

Ciosy pięścią zadaje się bez naciskania przycisku *fire*. Najbardziej skuteczne jest uderzenie w tułów (drążek do przodu w dół). Podobnie wyprowadza się uderzenie z pozycji kucznej, ale w tym przypadku najpierw należy nacisnąć drążek w dół, a później — gdy nasz zawodnik przykucnie — w prawo. Cios pięścią w głowę (drążek w górę—naprzód) jest skuteczny tylko z bliskiej odległości.

Zawodnikiem możesz sterować także za pomocą klawiatury. Przełączania rodzaju sterowania dokonuje się za pomocą klawisza TAB. Możesz także wybrać jedną z dwóch opcji gry: zawodnik kontra komputer lub dwóch zawodników. Dokonuje się tego klawiszem CAPS LOCK.

*The Way of the Exploding Fist II* niewiele różni się od pierwszej części gry. Najbardziej rzuca się w oczy zmiana scenerii, w której odbywa się walka; na przykład, w jaskini czy po pas w wodzie. Jest jednak inna, ważniejsza różnica. Otóż zawodnik, z którym walczymy uczy się analizując naszą taktykę. Na początku zna tylko kilka prostych ciosów i pokonujemy go stosunkowo łatwo. Im lepiej jednak walczysz, tym szybciej uczy się przeciwnik.

Trzecia gra z tej serii, *The Way of the Exploding Fist III*, w niewielkim tylko stopniu przypomina dwie poprzednie. Jest to typowa gra labiryntowa, oczywiście zawierająca elementy walki. Zadaniem głównego bohatera, którym rzecz jasna jest znakomity karateka, jest odnalezienie ośmiu części świętego papirusu mnichów ze słynnnego klasztoru Shao-Lin. Każdy z odnalezionych fragmentów należy odnieść do właściwej świątyni i tam, przed wizerunkiem bóstwa, odczytać tajemną

formułę. Strażnikami tajemnicy są członkowie starożytnej sekty Wojowników Nocy. Z nimi też przyjdzie się nie jeden raz potykać naszemu bohaterowi. Pojedynek bardzo przypomina poprzednie wersje gry. Na uwagę zasługują z pewnością piękne krajobrazy i wnętrza japońskich domów, w których dzieje się akcja gry.

Producent: Melbourne House
Komputery: Spectrum 48K, Commodore 64, Amstrad CPC

# Who Dares Wins

Jest to kolejna gra typu bij-zabij. Na początku trzeba powiedzieć, że nie wolno strzelać do wszystkiego. Bardzo często, na ekranie pojawiają się zakładnicy prowadzeni przez ochronę, którą trzeba zabić nie tykając więźnia. Nie przejmuj się jednak tym, że pomacha ręką i pójdzie sobie — za każdą udaną akcję odbicia otrzymujesz mnóstwo punktów.
Schemat gry jest prosty — wszyscy na jednego, a co najgorsze tym jednym jesteś Ty. Zaczynasz ukryty za niepozornym obmurowaniem z kamieni. Wyrwy w nim informują Cię od razu, iż nie tylko Ty jesteś uzbrojony w granaty. Pierwsi przeciwnicy (doborowi komandosi z pułków śmierci) już po chwili atakują Cię z obu stron, skacząc z dachów niewielkich domków. Komandosi zginą po jednej celnej serii, nie marnuj więc pod żadnym pozorem granatów. Najważniejsze to zachować zimną krew i dużo amunicji na trudniejsze etapy.
Im dalej tym gorzej. Niebezpieczni stają się żołnierze poukrywani za barykadami. Strzelają ogniem ciągłym i tylko granaty są w stanie wykurzyć ich z kryjówki. Nie śpij jednak, bo i oni nie oszczędzają zbytnio swych pokaźnych arsenałów.
Należy także uważać na bagienkach. Z pozoru teren wygląda niewinnie, lecz momentalnie bagna mogą wciągnąć każdego nieuważnego. Musisz więc chodzić w tych rejonach bardzo ostrożnie, co nie jest jednak łatwe z powodu latających nad tobą samolotów, zrzucających wciąż nowe porcje bomb. Dalej czekają Cię także efekty specjalne. Nierzadko bowiem przelatują nad Tobą strzelające myśliwce, motorówki wybuchają zwykle po wejściu na nie, a na torach, przez które usiłujesz się przedostać, masakrują Cię pociągi.
Pod koniec każdego etapu następuje ciężka rozprawa z garnizonem wojska, wyposażonym w wozy opancerzone i czołgi. Czekają na Ciebie snajperzy w oknach, a z bramy wybiegają strzelający żołnierze. Na taki frontalny atak musisz odpowiedzieć sprytem. Ustaw się w rogu ekranu, gdzie rzadko kiedy padają strzały i zacznij obrzucać granatami wozy pancerne. Gdy przestaną się one liczyć, zajmij się biegającą piechotą. Na końcu będziesz musiał wyjaśnić snajperom, że bardzo Ci przeszkadzają, a grenadierów rozerwij na strzępy wiązką granatów. Teraz będziesz już mógł spokojnie wkroczyć do obwarowań i zakończyć etap.

Nasz bohater nie porusza się zbyt dynamicznie. Podobnie przeciwnicy, których pociski są wolniejsze od nich samych. Nie jest więc wymagany świetny refleks, za to mile widzianą cechą jest specyficzne wyczucie, jakie zdobywa się przez lata grania. Musisz widzieć bowiem, jak się ustawić, aby granat poskutkował, kiedy skręcić, by nie nadziać się na zabłąkany pocisk, w jaki sposób przejść przez tunel, ciągle ostrzeliwany z czołgów, itd.

Producent: TAITO
Komputer: Atari

# Zorro

Wszyscy znamy filmy o przystojnym rycerzu czarnej maski, obrońcy pokrzywdzonych, dzielnym Zorro. Jest on autorytetem, postacią do naśladowania dla niejednego pokolenia chłopców. Dzisiejsi chłopcy nie muszą się już uganiać po podwórku z kijem w ręce, kapeluszem ojca na głowie i prześcieradłem na plecach. Wystarczy zasiąść przed komputerem i zamiast szpady wziąć w rękę drążek sterowy.
Dzielny Zorro postanowił uwolnić piękną Dolores, więzioną przez żołnierzy sierżanta Garcii. Obdarzony niezbyt lotnym intelektem Garcia wykazał tym razem nie lada przebiegłość i ukrył dziewczynę tak, że rycerski Don Diego nie ma pojęcia, gdzie jej szukać.
Zorro nałożył swój strój i wyruszył na poszukiwanie. Bardzo szybko natrafił na ślad, spostrzegł chusteczkę upuszczoną przez piękną dziewczynę. Don Diego podniósł ją i pospieszył dalej. Zszedł do studni. Na jej dnie znajdowało się przejście do podziemnego jeziora. Dzielny Zorro musiał przebyć je skacząc z wysepki na wysepkę, następnie wspiąć się na drabinę, a z niej na wiszącą poziomo linę. Po przejściu jej skierował się do komnaty. Zorro zabrał z niej kielich. Z komnaty poniżej zabrał kwiat w doniczce. Kwiat pomógł mu wydostać się na zewnątrz. Wrócił do miasta. Tam wszędzie czekali na niego żołnierze. Nasz dzielny szermierz może z nimi walczyć, ale może także unikać walki. Zależy to od sytuacji. Przemykając się przez miasto znalazł klucz do komnaty, w której natrafił na butelkę. Zabrał ją i podarował pijakowi, a ten w dowód wdzięczności pomógł mu wdrapać się na drabinę. Na pomoście stoczył walkę z wartownikiem. Następie wrócił po klucz i z górnego pomieszczenia zabrał przyrząd do znakowania bydła w kształcie litery Z. Napiętnował nim byka, który pilnował podkowy. Don Diego zabrał ją, a następnie poszukał trąbki i zagrał na niej, aby wywabić z okna wartownika. Wszedł na dach. Znalazł tam but. Idąc dalej znalazł dwa dzwony, które po kolei pozawieszał w dzwonnicy. Na głos dzwonu otworzyło się przejście do podziemi. Zorro zabrał stamtąd sakiewki z pieniędzmi i kwiat dla ukochanej. Dotarł do tajnego przejścia. Jest ono

możliwe do pokonania jedynie wówczas, gdy posiada się wszystkie magiczne przedmioty: kielich, but i podkowę.
Po drabinie dostał się na dziedziniec więzienia. Mimo, że pociski z karabinów strażników padały gęsto, udało mu się uwolnić więźniów. Dzięki ich pomocy dotarł do pięknej Dolores i — jak przystało na prawdziwego gentelmana — wręczył jej kwiat. Dolores była już wolna. Podczas całej przygody Zorro mógł popełnić jedynie cztery błędy. Po piątym błędzie trzeba zaczynać od nowa.

Producent: Datasoft
Komputery: Atari XL/XE, Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad CPC

# 1942

Określenie gra automatowa trwale weszło do słownika komputerowych graczy i bezbłędnie mówi, o jaki typ gry chodzi. Grą wybitnie automatową jest 1942. Znana jest niemal każdemu, kto choć raz naprawdę grał na komputerze. 1942 służy bowiem maksymalnemu wyżyciu się, wzbudza w grającym dzikie instynkty i powoduje niemiłosierne skatowanie joysticka lub klawiatury.
To, że sterowany samolot uczestniczy w bitwie o Anglię, jest mało znaczącym tłem rozgrywki. Początek gry to start maszyną typu Lightning z lotniskowca. Przedtem jednak widać miły napis, że do końca lotu pozostały już tylko 24 statki. Po starcie samolot dostaje się od razu w wir walki powietrznej. Zadaniem pilota jest zestrzelenie jak największej liczby wrogich samolotów, wylatujących zewsząd i strzelających. Kierowany Lightning, leci wciąż naprzód, w dole przesuwają się lądy, poprzecinane rzekami, i morza, z nielicznymi wyspami. A nad nimi, w powietrzu, wciąż trwa walka.
Wrogie maszyny latają pojedynczo, kluczami lub gęsiego. Po zestrzeleniu całego rzędu samolotów, w miejscu ostatniego pojawia się napis *Power*. Dotknięcie go powoduje przyznanie dodatkowego działka, znacznie zwiększającego siłę ognia, lub też możliwości wykonania pętli (uruchamianej klawiszem SPACE lub, w Spectrum, 1). Jest to często jedynym ratunkiem przed otaczającą samolot chmarą wrogów.
Lot utrudniają często pojawiające się ogromne bombowce, zajmujące pół ekranu i nieprzerwanie bombardujące. Bombowiec spada na ziemię dopiero po otrzymaniu ok. 10 serii z normalnego działka lub 5 z podwójnego.
Nagrodą za wytrwałość i niezbyt częste spadanie na ziemię korkociągiem jest pojawienie się dwóch alianckich samolotów Spitfire. Należy wlecieć dokładnie między nie w celu uformowania klucza bojowego. Od tej chwili lot jest łatwiejszy, gdyż zaprzyjaźnione maszyny także gęsto strzelają. Utrata jednego lub nawet obu towarzyszących

samolotów nie pociąga za sobą konsekwencji — można spokojnie lecieć dalej.
Dużym sukcesem jest osiągnięcie lotniskowca o numerze 23. Spitfire ląduje wtedy by odpocząć i zabrać paliwo, ale po chwili startuje i zabawa zaczyna się znowu. Teraz jest już dużo trudniej, a osiągnięcie następnego statku jest graniczące z cudem.
Kontynuując dobre tradycje, firma Elite wydała w końcu 1988 roku grę zatytułowaną 1943. W istocie nie różni się ona od swej poprzedniczki, tyle tylko, że jest doskonalsza graficznie i teren walki jest nieco urozmaicony.

Producent: Elite
Komputery: Spectrum, Commodore, Amstrad

# SKOROWIDZ GIER Z PODZIAŁEM NA KOMPUTERY

## Amstrad

ACE
Airwolf
Alien
Alien 8
Aliens
Animals, regetables, minerals
Animated Strip Poker
Archon
Army Moves
Asteroids
Avenger
Ballblazer
Barbarian
Baseball
B.C. Bill
Blood Brothers
Bobby Bearing
Bomb Jacek
Boulder Dash
Bruce Lee
Cauldron
Chaos
Chuckie Egg
Cobra Stallone
Combat School
Cyclone
Dam Busters
Dan Dare
Donkey Kong
Dynamite Dan
Eden Blues
Equinox
Fairlight
Flight Simulation
Frank Bruno's Boxing
Frankie Goes to Hollywood
Frogger
Fruity Frank
Garfield
Ghostbusters
Ghosts'n Goblins
Gladiator
The Goonies
Green Beret
Gryzor
Hacker
Harrier Attack
Hobbit
Impossible Mission
Nodes of Yesod
One Man and His-Droid
Platoon
Robin of the Wood
Roland's Rat Race
Saboteur II
Skate Grazy
Terramex
The Way of the Exploding Fist
Zorro
1942

## Atari

Arkanoid
Arnhem
Asteroids
Astro Chase
Balance of Power
Ballblazer
Barbarian
Barbarian II
Baseball
Battle of Britain
Beach Head
Beach Head II
Behind Jaggi Lines
Blue Max
Boulder Bash
Broadsides
Bruce Lee
Captain Blood
Chuckie Egg
Clown and Baloons
Commando
Defender of the Crown
Donkey Kong

Eidolon
Evolution
F-15
Falklands
Fighter Pilot
Fairlight
Fort Apocalypse
Frogger
Garfield
Ghosthusters
The Goonies
The Great American Cross
Gren Beret
Gun Ship
Hobbit
Jack the Nippear
King's Quest
Kennedy Approach
Kissin Kousins
Montezuma's Revenge
Nosferatu the Vampyre
Pirates of the Barbary Coast
Pitstop
Platoon
Popy eye
Robin of the Wood
Saboteur
Silent Service
Spare Change
Stealth
Super Huey
Test drive
Tetris
Tigers in the Snow
Top Gun
Who Dares Wins
Zorro

## Commodore

ACE
Airwolf
Alien
Alien 8
Aliens
Animated Strip Poker
Antiriad
Archon
Army Moes
Arnhem
Asteroids
Avenger
Balance of Power
Ballblazer
Barbarian
Barbie
Baseball
Battle of Britain
Battle Ship
Beach Head
Behind Jaggi Lines
Blood Brothers
Blue Max
Bobby Bearing
Bomb Jack
Boulder Dash
Broadsides
Bruce Lee
Buggy Boy
Captain Blood
Cauldron
Chuckie Egg
Cobra Stallone
Combat School
Commando
Critical Mass
Dam Busters
Dan Dare
Defender of the Crown
Dictator
Donkey Kong
Dynamite Dan
Eidolon
Equinox
Evolution
Exolon
F-15
Falklands
Fighter Pilot
Fort Apocalypse
Frank Bruno's Boxing
Frankie Goes to Hollywood
Frogger

Garfield
Ghostbusters
Ghosts'n Goblins
The Goonies
The Gireat American
Green Beret
Gremlins
Gryzor
Gunfright
Gun Ship
Hacker
Harrier Attack
He-Man
Hobbit
Impossible Mission
King's Quest
Manic Marsion
Nineteen
Nodes of Yesad
One Man and His Droid
Pirates of the Barbary Coast
Pitstop
Platoon
Pop eye
Robin of the Wood
Roland's Rat Race
Saboteur
Saboteur II
The Secret Diary of Adrian Mole
Silent Service
Skate Grazy
Stealth
Super Huey
Terromex
Test drive
Tetris
Tigers in the Snow
The way of the Exploding Fist
Zorro
1942

## IBM

Asteroids
Barbarian
Bruce Lee
Dam Busters
Donkey Kong
Evolution
F-15
Frogger
Garfield
Impossible Mission
King's Quest
Platoon
Tetris
Tigers in the Snow

## Spectrum

ACE
Airwolf
Alien 8
Aliens
Animals, vegetables, minerals
Animated Strip Poker
Antiriad
Archon
Army Mores
Arn hem
Asteroids
Avenger
Ballblazer
Barbarian
Baseball
Battle of Britain
Battle Ships
B.C. Bill
Behind Jaggi Lines
Blood Brothers
Blue Max
Bobby Bearing
Bomb Jack
Boulder Dash
Bruce Lee
Buggy Boy
Captain Blood
Cauldron
Chaos
Chuckie Egg
Cobra Stallone
Combat School
Commando
Critical Mass

Cyclone
Dam Busters
Dan Dare
Dictator
Donkey Kong
Dynamite Dan
Eidolon
Exolon
Falklands
Fighter Pilot
Flight Simulation
Frank Bruno's Boxing
Frankie Goes to Hollywood
Frogger
Garfield
Ghostbusters
Ghosts'n Goblins
Gladiator
The Goonies
Green Beret
Gremlins
Gryzor
Gunfright
Gun Ship
Hacker
Hacker Attack
He-Man
Hobbit
Impossible Mission
King's Quest
Nineteen
Nodes of Yesod
One Man and His Droid
Pitstop
Platoon
Pop eye
Robin of the Wood
Roland's Rat Race
Saboteur
Saboteur II
The Secret Diary of Adrian Mole
Skate Crazy
Stealth
Super Huey
Terramex
The Way of the Exploding Fist
Zorro
1942

***Każdy zaczyna od gier!***

W książce, którą oglądacie, prezentujemy ponad 100 gier na różne komputery: IBM, Atari, Amstrad, Commodore, Spectrum.
Nie sposób opisać wszystkie gry, gdyż na rynku wciąż pojawiają się nowe. Dlatego wybraliśmy te, od których zaczynaliśmy oraz te, które stały się już klasyką.






ISBN 83-206-1009-5